

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
SEPTIEMBRE 2004
Nº43
GAME LIVE PC
El Señor de los Anillos
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
La estrategia más épica
DOOM 3
Análisis + Guía
Luces y sombras
LOS SIMS 2
Así es la vida
RICHARD BURNS RALLY
Curvas peligrosas
CODENAME: PANZERS
A prueba de balas
TOP SPIN
Bola de partido
Nº 43 SEPTIEMBRE 2004 • 4,95 EUROS
00043
8 424094 001477
ANÁLISIS
Doom 3 · Codename: Panzers · Richard Burns Rally · Kohan II: Kings of War
Shellshock Nam'67 · V-Rally 3 · Aura: El destino de las edades· Catwoman

l es así.

TBOL

2005

orada a un precio irresistible

19'95
EUROS



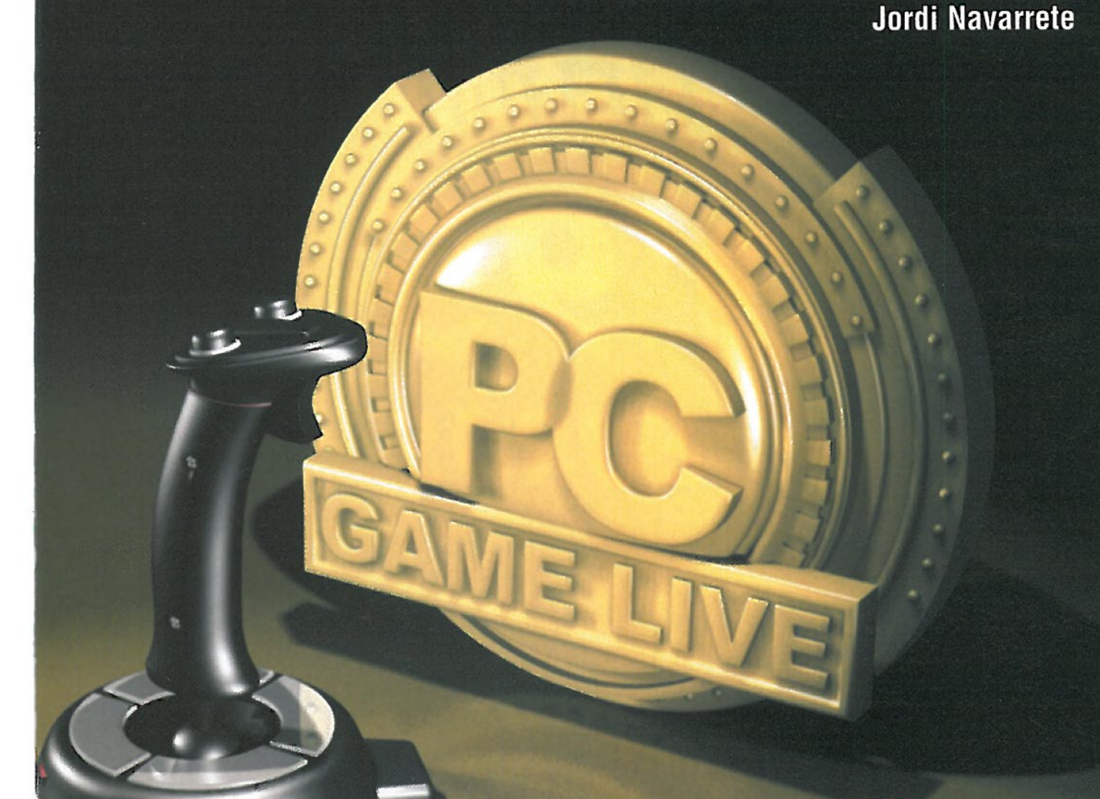
TÚ MISMO

Suele decirse que los videojuegos están dando sus primeros pasos. Aun así, hay que ver lo mucho que han evolucionado en apenas un par de décadas de producción intensa y continua. Los principales progresos tienen que ver con el rápido desarrollo de la tecnología gráfica, campo en el que hasta hace muy poco se iba a remolque del cine digital (aunque ahora empiezan a cambiar las tornas). Sin embargo, nuestros tantas veces denostados (por infantiles, por rudimentarios) videojuegos también han hecho avances llamativos en otras áreas de la experiencia lúdica.

Por ejemplo, en el grado de identificación con el personaje que manejamos. Una buena historia, rica en situaciones creíbles y bien reproducidas, es clave para que esa identificación se produzca, pero también puede ayudar (y mucho) que el personaje o avatar se nos parezca. Por ello vienen apostando juegos que llegarán a las tiendas en breve (a bote pronto, se nos ocurren *Los Sims 2*, *Top Spin* o *Tiger Woods PGA Tour 2005*), títulos con editores de personajes lo bastante completos y detallados para que puedas hacerte uno idéntico a ti. Sí, con tu barriguita incipiente, tus entradas capilares o tu perilla roñosa. Buscando en nuestras páginas, vas a dar con un par de modelos virtuales idénticos a Masnou y a Sánchez. Son sólo una muestra de la dirección en que apuntan los juegos modernos: nada de estereotipados héroes de cartón piedra y testosterona desatada. Tú eres el héroe.

Aún estamos lejos de los implantes cerebrales que nos harán vivir cualquier aventura en "auténtica" primera persona, pero reconocerás que algo hemos mejorado.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Tel: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, A. Biurrun, J.J. Cid, M.A. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IMMpress.

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5.10 €
30/09/2004
Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS SEPTIEMBRE 2004

El Señor de los Anillos

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Con tanta comunidad, tanto monstruo solitario perdido en abismos y tanto anillo, sólo echábamos de menos un juego de estrategia en tiempo real completo e innovador. Sí, uno como éste.



LOS SIMS 2



Hablamos con Will Wright, nos hacemos cargo de una comunidad de sims (tan simpáticos como siempre, más realistas que nunca) y te contamos lo que va a dar de sí el nuevo referente de la simulación social y el marujeo interactivo.



DOOM 3



Pues sí, ya puedes sumergirte a pleno pulmón en este infierno de oscuridad y violencia tecnológica. *Doom 3* aporta esplendor gráfico y espectáculo de muchos quilates a la acción visceral de hoy y de siempre.

76

CODENAME: PANZERS

Phase One



Stalingrado, las tropas del Eje, las playas de Utah, el Norte de África... Una Segunda Guerra Mundial más cargada de estrategia que nunca para que te la recorras de cabo a rabo.



CARTA BLANCA



Sí, **algunos estáis** más que **hartos del** siempre recurrente **tema de la piratería**, pero **otros siguen alimentando el debate** con más y más intervenciones al respecto. Y eso que nosotros **ya hace eones que dejamos clara nuestra postura**, pero ni por ésas.

Que nos coja sentados

Quisiera recordar a todos aquellos que, como yo, amamos los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial, que en esa época turbulenta que nosotros vemos a través de píxeles, miles de soldados y civiles murieron, tanto aliados como del Eje. Podrías alegar que los nazis hicieron matanzas terribles y debían ser castigados, pero los aliados mataron a 120.000 personas en el infierno de Dresde. En la guerra no hay vencedores, sólo vencidos. Sentaos y reflexionad, para que cosas como las que pasaron entre 1939 y 1945 no se vuelvan a repetir.

Stupid Software (e-mail)

Siguen las intervenciones en la veraniega Cátedra Game Live de historia aplicada. Como difícilmente vamos a ser nosotros los que digamos la última palabra al respecto, vamos a seguir tu consejo, sentarnos y reflexionar, que es de lo poco que nos apetece hacer en este tórrida mañana de verano.

Me quedo

Me desespero, veo que la tecnología avanza y yo me quedo atrás. Mi primer ordenador fue un Olivetti 386 a 20 MHz (con turbo) cuando todos mis amigos ya gozaban del entonces todopoderoso Pentium I. Yo aguanté con éste hasta hace cuatro años (sí, sí). Fue entonces cuando tuve en mi poder un maravilloso Pentium III 600 MHz con 128 de RAM y una GeForce de 32 MB. Pues bien, yo no tengo dinero ni para una tarjeta gráfica actual, y los juegos siguen. Y aunque tuviera, en dos años más o menos tendría que comprar otra. Vosotros, que en algunas ocasiones os habéis quejado de vuestro sueldo, etc., tenéis a vuestra disposición unas máquinas estupendas que además forman parte de vuestro trabajo de jugar y escribir. ¿Qué más queréis? Aparte, también os proporcionan juegos estupendos sin pagarlos (supongo). Como a mí no me llega, me los pirateo y punto. Y no os asustéis, que los que me grabo son los que me pueden funcionar. O sea, pocos. Sólo quería dejar mi opinión sobre esta especie de mundo del juego y de la informática, ya que si de antemano sacaran mucho más que lo que piden los juegos (tarjetas de más de 256, por ejemplo), no vendría todo tan justo ni duraría tan poco.

Un usuario frustrado. Valencia

No descubres nada nuevo: tu ocio es su negocio, y buscarán siempre la manera de aumentar su margen de beneficios a costa de tu bolsillo. A estas alturas, cuestionarse eso es como sorprenderse de que la lluvia moje o la televisión aburra. Es lo que hay, aunque nunca esté de más quejarse.

Dar la nota

Escribo estas líneas en relación a la columna de opinión de J. Ripoll del número de julio. Hombre, me parece una idea maravillosa que se concedan licencias de películas a juegos que superen la nota media de 7. Al menos, tendremos juegos con calidad y no sólo una licencia jugosa. Ripoll dice: "¿No sería más lógico hacer pagar el pato a los creadores de *Harry Potter: Quidditch*, que sí que llega a la barrera del 7, pero que ha vendido mucho menos de lo esperado?", algo que me parece desafortunado. Se supone que nosotros, los jugadores (y pongo la mano en el fuego diciendo que todos vosotros sois jugadores), hemos de reclamar calidad y no juegos con tirón comercial pero repletos de fallos y sin ideas. Aún así, me parece extraño que una persona con el cargo que tiene este tal Jason Hall tome una medida que puede ir en detrimento de los ingresos de la compañía. Pero siendo éste el caso, bienvenido sea.

Nilsson Zafra (e-mail)

Hombre, si algo está claro es que no va a ir en detrimento de la compañía, ya que no van a sancionarse a sí mismos, sino a los estudios externos que no lleguen a esa nota media. Y si criticábamos la medida es por lo hipócrita que resulta exigir calidad cuando muchas veces no se ponen los medios necesarios para ello.

Rol sorprendente

El pasado día 2 de julio, un amigo y yo nos compramos el juego *Sacred*. No teníamos grandes expectativas, nos lo compramos simplemente porque la mecánica nos gustaba y además contaba con un atractivo acabado gráfico. Lo comenzamos a jugar y poco a poco nos empezó a gustar más y más. Lo que pensábamos que sería una copia (mejor que muchos otros) de *Diablo II* resultó ser mucho más. Desde entonces no hemos parado de jugar, así que este mensaje es para animaros a que os lo compréis, ya que no tiene desperdicio y os encantará a muchos (aunque está claro que no a todos). Al principio, notaréis que tiene algunos problemillas, pero tengo entendido que van a solucionarlos en un próximo parche. Pues eso, animaos y compraos este juego. Vale, es una copia CASI exacta del famosísimo *Diablo*, pero pronto os daréis cuenta de que es tan bueno como éste. A ver si poco a poco aumenta la comunidad de jugadores de *Sacred*.

Carlos Martínez. Valencia

Puedes contar con nosotros, que ya hemos jugado a Sacred más de lo que la prudencia



haría aconsejable. Cierto es que el juego no puede presumir de original, pero cumple expectativas. Ha sido una grata sorpresa.

YA QUEDAMOS MENOS

Hola. ¿Hay vida inteligente? Estoy desesperado, y más después de leer sobre los juegos que vienen de la E3. Qué decepción, Dios mío. ¿Dónde están las aventuras graficas? ¿Es que ya a nadie le gusta utilizar el cerebro? Sólo hay mata-mata todo lo que se te cruce con mejores gráficos que la semana anterior. ¿Los aventureros somos una especie en extinción? ¿Dónde están las buenas historias con personajes que te emocionan si les pasa algo porque llegas a quererlos? Bueno, supongo que dentro de unos años me veréis en un museo expuesto junto a los dinosaurios con una placa que diga jugador de *Syberia* y *Grim Fandango*.
Josein (e-mail)

Hombre, es cierto que la edad de oro del género ya pasó hace más de una década, pero siguen haciéndose buenas aventuras gráficas. Auguramos un buen futuro para esa especie de reserva de la biosfera en que se han convertido los videojuegos narrativos e inteligentes.

Bendito cinismo

Pues sí, señores, leo las cartas y cada día creo que hay más cinismo en lo referente al software ilegal. Que les pregunten a todos los señores que escriben diciendo que ellos compran los juegos originales con qué programas originales retocan fotos o si se han gastado 300 y pico euros en un paquete Office, o cómo se han gastado esos euros que les sobran del presupuesto en comprar el Nero para hacer realmente copias de seguridad de sus juegos. Si tuviéramos que pagar todos los programas que utilizamos en nuestro ordenador, no tendríamos ni para comer a final de mes.
A todo esto, quiero decir que sé perfectamente que está mal y yo no lo achaco al precio, sino a que nos gusta tener mucho y por poco. Yo y mi mula trabajamos al 100% y no me entra ningún reparo; las licencias que las paguen las empresas, que para eso están forradas. Pero, por favor, sed un poco sinceros. Sin ánimo de ofender.
Antonio Ballesteros (e-mail)

Pues eso, que el tema cansa. A ver si contribuimos entre todos a darle carpetazo. Empezando, por ejemplo, por comprar algo más de software legal, porque alguna de esas compañías que suponéis podridas de dinero y ávidas de abalanzarse sobre vuestros ahorros van a la quiebra de vez en cuando. Si eso pasa, será porque no son tan solventes como muchos creen, ¿no? Compremos software legal AHORA, no sea que dentro de unos años ya no quede nada que piratear.

No vendrán

Mejor sin palabras. Es lo único que se me ocurre al leer vuestro reportaje del mes pasado sobre los juegos cancelados. No me importa esperar dos o tres años para la salida de un juego ni que las diferentes compañías cambien la fecha "oficial" de salida, pero no hay nada que más me duela que la cancelación de un juego, y aún más si se trata de juegos que esperaba con ansias, sobre todo, tres de los que comentasteis: *Duality*, *Trinity* y *Outcast 2*. ¿Os dais cuenta del trauma que uno coge al saber eso? Mi pasión son los videojuegos, supongo que como la vuestra, y prefiero vivir con la ilusión de que algún día saldrán mis esperados juegos a que me digáis que los han cancelado. Es como si ahora dijesen que cancelan *HL2*, *Doom 3*, *F.E.A.R*, *Splinter Cell 3*... Me siento impotente delante de esto, me siento impotente pensando en toda la gente que ha trabajado en ese juego. Esta carta va destinada a todos aquellos a quienes duele que les quiten el caramelo de la boca y, muy especialmente, a los que quitan el caramelo. Mejor sin palabras...
Last Troy (e-mail)

Tampoco dramaticemos tanto, Last Troy, que por cada juego cancelado hay una docena que sí llegan a puerto y que seguro que están incluso mejor. Salvo alguna excepción sangrante, si un juego lo cancelan suele ser porque va por muy mal camino y sus responsables ya han renunciado a sacar de él algo decente. Bien mirado, muchas veces nos ahorran decepciones a toro pasado (es decir, software comprado), que son las que de verdad duelen.



¿Otra vez?

Soy un lector asiduo de vuestra revista y hay un dato que siempre me ha llamado la atención. Raro es el número que en Carta Blanca no se abre el eterno debate, los defensores de comprar juegos originales y los que optan por la piratería, ya sea en forma de pasarse copias o bajárselas directamente de Internet. Nunca he querido entrar en esta disputa, pues ambas partes pueden tener sus razones para obrar así, pero hace unos días me ocurrió algo que creo será de interés para vosotros y quizá me podáis solucionar el problema. Visité una famosa tienda de videojuegos en Barcelona y acabé comprando *Counter Strike: Condition Zero*. Cuál fue mi decepción cuando, al intentar conectarme a Internet, me informan que el código del CD ya está siendo usado por otra persona. ¿Qué? ¿Los juegos originales están a precios exorbitantes y ni siquiera pueden ofrecernos un sistema que garantice nuestra compra? Que no cunda el pánico: en una página web me indican que envíe una foto jpg del CD, el código del juego y el tíquet de compra a una dirección de correo de Steam, que ellos me solucionarán el problema. Lo hice y no, no me han llamado. Me parece vergonzoso que te timen de forma tan descarada, pero me temo que es un



CARTA BLANCA

punto más para aquellos que optan por la piratería. A las compañías que editan juegos: si no podéis bajar los precios, por lo menos garantizadnos un producto fiable, gracias.
Carlos Perales (e-mail)

Ahí queda tu denuncia, pero ten en cuenta que tu problema ha sido originado por un pirata que se ha hecho con tu código, algo difícil de evitar por parte de la compañía. Quizás el periodo vacacional retrase su respuesta, pero estamos seguros de que en breve la tendrás.

Sería el momento

Soy un aficionado a los juegos basados en el universo *Star Wars*. He visto que próximamente saldrán buenos títulos, pero me decepciona que haya habido novedades en casi todos los géneros (estrategia, rol, acción) menos en el de los simuladores espaciales. Y no me refiero a los del tipo *Rogue Squadron*, sino a los de la saga *X-Wing*. Desde 1999 no se ha hablado de ninguno. ¿Tiene pensado Lucas Arts seguir con la saga? Hoy en día, hay tecnología suficiente hasta para hacer un destructor imperial jugable, no entiendo cómo no han pensado en ello.
Jorge Miranda (e-mail)

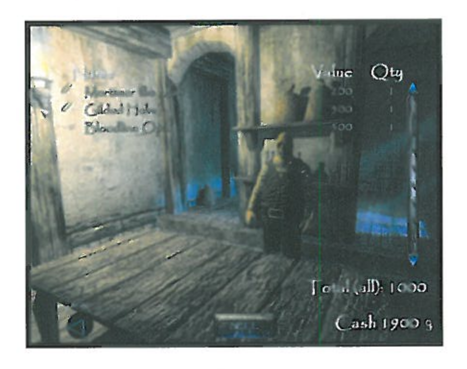
No hay ninguno en cartera, pero sí que sería una idea estupenda. Lo que ocurre es que las incursiones en el rol, la estrategia y la acción han relanzado la línea de juegos galácticos, así que no es probable que vuelvan a series como la vieja X-Wing hasta que Caballeros... y demás den de sí todo lo que pueden dar.

Ya de vuelta

Desearía responder a la carta de Robert Frago del número 42 que se titulaba Réquiem por un servidor. Al leerla, me he dado cuenta del enorme interés que muestran los jugadores del que fue mi servidor [de *Neverwinter Nights*]. Realmente tuve mis motivos para cerrarlo, y expuestos quedaron. Pero la actitud de estos grandes amantes del rol para PC me ha hecho reflexionar. Por eso, anuncio aquí (si me lo permite la redacción de *Game Live PC*) que el servidor volverá a la Red, no como mundo persistente, pero sí como modo campaña, como a mí me gusta denominarlo (sin horario fijo, ni días predeterminados), donde nos reunamos de vez en cuando todos los "jugones roleros". Espero que al menos sea una noticia satisfactoria para todos aquellos que se entristecieron meses atrás. Por último, agradecer y felicitar a *Game Live PC* por el trabajo que realizáis. No sólo ofrecéis un medio de información independiente, sino que, como demuestra la sección de cartas, os esforzáis por interactuar directamente con los usuarios de PC.
Lord Shadow, DM del servidor Valle de la Sombra (e-mail)

No te rindas, Shadow. Por cada tramposo y cada cretino que se dedican a arruinarle la diversión a los demás, hay diez o doce (si no más) jugadores decentes por los que vale la pena mantener un servidor como el tuyo a flote. Nos alegramos de que esta pequeña historia de la Red se acerque a un final feliz.

El signo de los tiempos



¿Por qué a los juegos de PC se les ha dado un aire consolero, tirando últimamente a ventisca? Digo esto tras desinstalar lo que para mi podría haber sido una joya en bruto, *Thief: Deadly Shadows*, pues el sigilo es una de las mejores técnicas que pueden hacer de tu encuentro con la historia virtual toda una experiencia. Y es que con mi equipo casero (de muy buena gama media) el juego es, en muchas fases y paradójicamente en escenarios pequeños, injugable. Cierto que me fijo mucho en el rendimiento, pero un juego con esta exigencia me costó mi buen dinero y lo mínimo que puedo pedir es que esté adaptado a las posibilidades de una plataforma tan potente como el PC. Tanto me da ya que buena parte del ocio virtual apueste por el formato multiplataforma, pero creo que la calidad y el rendimiento se deben ajustar a cada una de ellas en la medida de lo posible. Y en PC casi todo es posible, ¿no creéis, compañeros?
David Modesto (e-mail)

Ésa es una de tantas cruzadas en que andamos embarcados en estas páginas. Repite con nosotros: Queremos software digno, bien trabajado y adaptado a las posibilidades de nuestra plataforma. Y lo queremos ya (si no es molestia).

Más jamón

Bueno, veo que mi carta llamó la atención de la gente. No os confundáis, no tengo todo pirateado, tengo más de 300 juegos originales, 60 programas y más de 500 CD de música sin contar vinilos y casetes. En cuestión de películas, mejor ni hablamos, porque tengo un armario lleno. Sí, tengo juegos, programas y música pirateados descargados de esas páginas malignas que están arruinando a empresas tan pobres como Microsoft. No pirateo porque el precio sea alto, sino porque muchos juegos no cumplen con mis expectativas. Me arrepiento de haber comprado algunos juegos, como por ejemplo *Lords of the Realm III*, ya que me parece que no ha evolucionado lo suficiente en comparación con el anterior y tiene aspectos nuevos que no me gustan nada.
El jamón lo mandaré cuando me deis pruebas fidedignas, no testimonios que no me creo. No sólo es piratería copiar un juego. Los que tanto criticáis, ¿es que nunca habíais fotocopiado un libro cuando estudiabais? ¿Una canción que habéis escuchado y que queréis tener y os dais cuenta de que el resto del CD no vale ni de posavasos? ¿Lo compráis original todo? Venga ya. Ni vosotros os lo creéis. La piratería está mal cuando se saca beneficio de ella. Yo no vendo y no me parece bien que la gente se aproveche del trabajo de los demás para sacar dinero fácil. Yo abogo por compartir e intercambiar y no me dan ninguna pena las compañías que invierten unos pocos millones de dólares en hacerlas y luego sacan unos beneficios del copón.
Juan Carlos Vélez Martín (e-mail)

En fin, los argumentos de siempre (hemos tenido que abreviarte): piratas somos todos y el que diga que no lo es, miente. Con esa línea de pensamiento tranquilizas tu

conciencia y te ahorras el jamón prometido, así que sólo nos queda felicitarte por la forma tan cómoda que has encontrado de matar dos pájaros de un tiro.

Hay futuro

Continuamente hablamos de que las aventuras gráficas están en horas bajas (por no decir años bajos). Sin embargo, yo creo que eso ha servido para que los verdaderos aventureros, aparte de darnos cuenta de lo que tuvimos y de lo que hemos perdido, disfrutemos como nunca con las pocas aventuras decentes que se editan (tipo *Runaway*) y miremos con esperanza a un futuro que nos traerá *Runaway 2* o *A Vampire Story*, de Autumn Entertainment... Además, los desarrolladores amateur hemos decidido aparcar el conformismo y el sentimiento de frustración. Yo soy programador de un estudio de desarrollo amateur llamado Metamorfo Entertainment (http://metamorfo.cjb.net). Si queréis ver aventuras desarrolladas por aficionados, entrad en http://adan.iefactory.com/ y en sus foros (http://adan.iefactory.com/foros/index.php). Os aseguro que son trabajos hechos con corazón, ganas y espíritu aventurero. No os dejarán indiferentes.
Asensio López Fernández "Totemalf" (e-mail)

Hay quien se resigna y se siente especie en peligro de extinción y quien hace lo posible para que su género favorito sobreviva. Está claro que, en última instancia, el futuro de las aventuras va a depender de los aventureros.



Lo que queda del día

La historia que voy a contar a continuación ha ocurrido hace menos de un mes. Sólo he cambiado el nombre de la persona afectada, por respeto a su intimidad y la de su gente. El protagonista se llama Óscar. Tiene 18 años, una novia guapa y maravillosa, sale con sus amigos y se esfuerza en los estudios lo que puede, como cualquier otro chico de su edad. Sin embargo, él es diferente a los demás: ha tenido cáncer, esa palabra tabú en nuestra sociedad. Y no conseguía vencerlo, recayendo una vez tras otra, hasta que la enfermedad ganó la batalla.
Con este dramático relato quiero llamar la atención de todas aquellas personas que dedican tres, cuatro o más horas diarias al ocio electrónico sin salir de casa ni relacionarse. Existe un mundo ahí fuera y duele ver cómo algunas personas desaprovechan su tiempo de tal forma. No digo que la gente deje de jugar, pero hay tiempo para hacer de todo. Al menos eso espero, porque yo también pasé un cáncer y mentiría si dijera que no tengo miedo.
Joaquín Bermejo (e-mail)

Tu carta nos deja casi sin palabras. Por supuesto que hay que disfrutar de la vida y ser muy consciente de que cada segundo es valioso. Nunca recomendaremos a nadie que dedique todo su tiempo a encerrarse entre cuatro paredes y aislarse del mundo, pero tal vez coincidas con nosotros en que jugar puede depararnos instantes de satisfacción, incluso de plenitud. Y no tiene por qué ser incompatible con ninguna otra cosa. Un abrazo.



Muy buenas

Acabo de adquirir vuestro número de agosto. Ya sé que agosto es una fecha fatal para las novedades, pero es que ya podríais vender el especial por 2,75 euros. Creí que el del kiosco se había quedado medio número...
No suelo enviar correos a las revistas que leo, porque suelo resolver mis dudas por mis medios. Pero hoy ha sido la gota que colma el vaso. Normalmente, dos de las pocas secciones que siempre leo de vuestra revista son Carta blanca y Opinión. Pero este número, aparte de ser mas delgado de lo normal, no cuenta con las columnas de opinión. Para colmo, sale el chavalote de los jamones con el eterno debate de la piratería. Un tema que CANSA y ABURRE.
Es una cuestión de concienciación social y no individual. Es como si quisierais convencer al Papa de que Dios no existe o a un musulmán que en *El Corán* todo es mentira. España es uno de los países pioneros de la piratería a todos los niveles, la gente no va a dejar de piratearse lo que sea porque vosotros les digáis que es delito. En un periódico nacional, estuvieron seis semanas en la sección de Cartas al director con el debate sobre si el papel higiénico debía colgar por el lado de dentro o de fuera. Para mí, el debate que tenéis es la sección es prácticamente del mismo calibre. Si no tenéis suficientes cartas para llenar la sección o no son lo bastante interesantes, no os preocupéis, dadme un columna al mes que os la rellenaré sin ningún esfuerzo (y a un precio módico).
Dr. Martin's (e-mail)

Gracias por tu oferta, pero el tema de las columnas lo tenemos más que cubierto con el hatajo de inútiles que nos soborna todos los meses para que les dejemos escribir. Ya sabes, su vanidad es nuestro negocio. En cuanto a lo del temita de marras, ya estamos más que hartos de ejercer de conciencia moral anti-piratería. A nadie le gusta el papel de Pepito Grillo, ya dejamos más que clara nuestra postura y de sobras sabemos que nadie va a cambiar de hábitos porque nosotros se lo digamos, así que...

Hay que ver

Envío esta carta ya que hace poco encontré un juego de rol on line muy bueno que pensé que a todo el mundo le gustaría probar. Se llama *Risk Your Life* y es totalmente gratuito. Se puede descargar de http://www.ryl.com.my/ y ocupa 400 MB, que en una noche se pueden descargar sin problemas. Una vez vistas algunas de sus imágenes, las ganas de jugar son impresionantes. Cuenta con buenos gráficos y con la última tecnología en juegos de rol on line. Como es bastante nuevo, sólo cuenta con dos servidores para jugar, con lo que puede haber sobrecarga de jugadores en algunas horas del día. Un juegazo de rol on line digno de todos los jugadores que, como yo, pasan horas jugando a los juegos de rol on line y además GRATIS. Os recomiendo que os lo descarguéis.
Adrià Jiménez. Barcelona

Ya veis que existe todo un mundo de posibilidades epistolares más allá de los jamones y la piratería. Podéis hacernos consultas, recomendarnos juegos, poner de vuelta y media a quien convenga e incluso despellejarnos a nosotros si os apetece y pensáis que nos lo merecemos.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es



El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.

FINALES DE VERANO, PRINCIPIOS DE INVIERNO

Neverwinter Nights 2

ROL

Aquí tenemos otro título que estaba cantado pero que todavía no había sido confirmado de forma oficial: *Neverwinter Nights 2*. Aunque llega con una pequeña sorpresa: los desarrolladores no serán los sospechosos habituales de BioWare, sino Obsidian Entertainment, un estudio formado principalmente por antiguos miembros de la difunta Black Isle. Son los creadores de Planescape: Torment o Icewind Dale entre muchos otros, así que experiencia en el terreno no les falta.

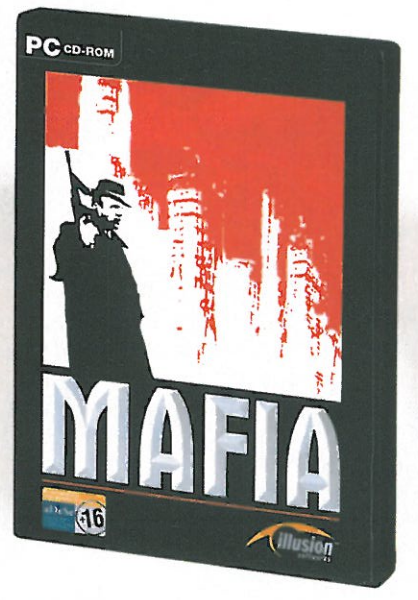
Su primer cometido va a ser retocar el motor Aurora para actualizarlo a los dos años transcurridos desde el *NWN* original. Así, se rescribirán partes completas del código, especialmente para hacer frente a las nuevas posibilidades de hardware y a las nuevas DirectX, pero también para incorporar mejores efectos gráficos.

En cuanto al argumento, parece ser que *Neverwinter Nights 2* recreará una historia completamente nueva, aunque retomando algunos elementos y personajes de sus antecesores (tanto del título original como de las expansiones). Una opción muy lógica si tenemos en cuenta que, como recuerda el presidente de Obsidian, Feargus Urquhart, "los personajes prácticamente habían alcanzado el nivel 30 al terminar *Las hordas de la infraoscuridad*, con lo cual no quedaba mucho margen para ampliar la historia a partir de allí". De momento, sobre los personajes jugadores se desconocen detalles, ya que los desarrolladores no han querido desvelar aún el número de razas ni de clases que habrá. Eso sí, desde Obsidian prometen que la trama seguirá (obviamente) centrada en los Reinos Olvidados de *D&D*, aunque la ciudad de Neverwinter cobrará un mayor protagonismo.

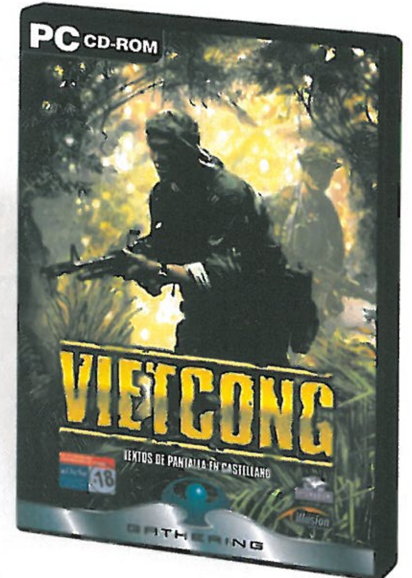
Con todo, a pesar de la importancia que pueda tener la nueva campaña individual, está claro que esta segunda entrega deberá confiar gran parte de su éxito en una comunidad multijugador que a día de hoy todavía explota las posibilidades de creación del original. Una fuerza motriz que el equipo de Obsidian ha aprovechado en esta primera etapa de desarrollo indagando en foros y preguntando a los principales creadores de mods qué mejoras añadirían al juego. Aparte de las sugerencias recogidas, los creadores también incorporarán un sistema que ya estaba presente en la primera parte pero que no dio los frutos esperados. Nos referimos a los asistentes para la creación de módulos, que te ayudarán a crear un escenario en un santiamén sin tener que dejarte los cuernos en cada detalle. Todo este alud de buenas noticias tiene que tener su contrapunto: el juego no aparecerá hasta dentro de un par de años.

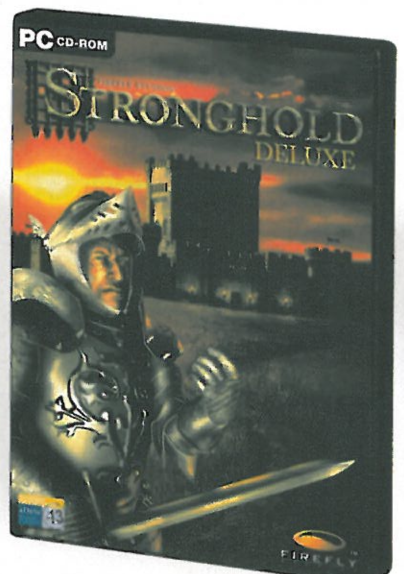


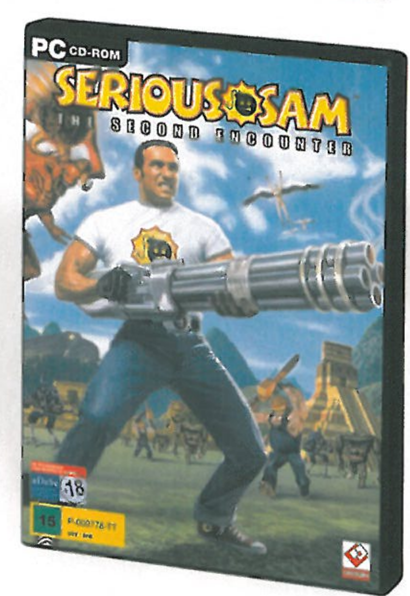
UN BUEN JUEGO NO TIENE PRECIO

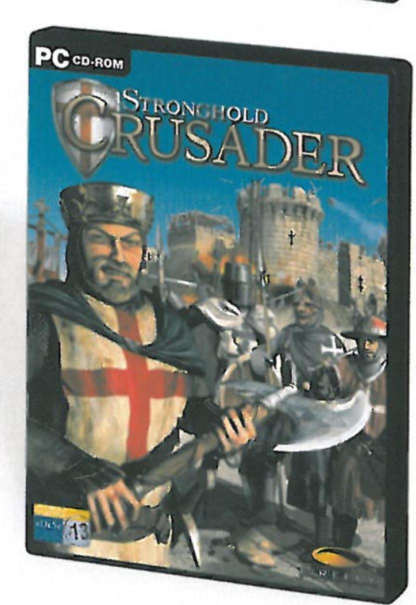


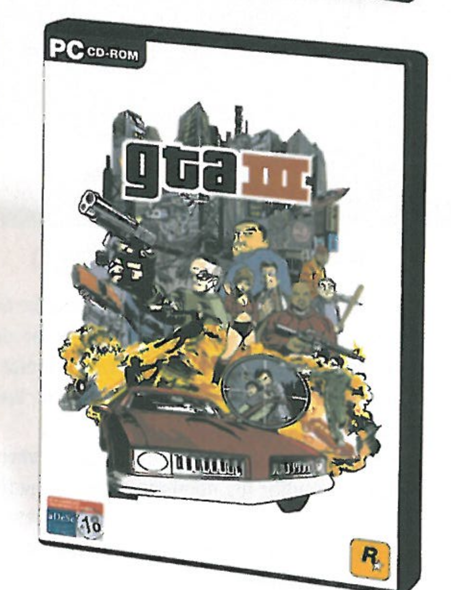












BUSCA ESTA ETIQUETA

NUEVO PRECIO

Y LLÉVATE A CASA LOS **MEJORES** JUEGOS DE PC POR SÓLO

19,99 €



¿Qué significa la palabra alemana "Panzer"?

☐ Patata frita ☐ Tanque ☐ Guerra sin cuartel

NOMBRE: ____________________

DOMICILIO: ____________________

POBLACIÓN: ____________________ C.P.: __________

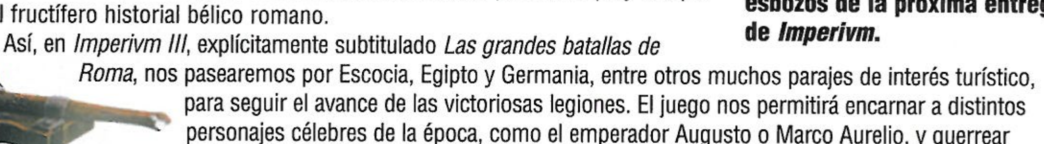
PROVINCIA: ____________________ TELÉFONO: __________

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMpress antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Condename: Panzers" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de octubre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

IMPERIO EN EXPANSIÓN



Imperivm III

ESTRATEGIA

El Imperio Romano necesitó más de 17 siglos para alzarse y caerse, así que es normal que en Haemimont Games sigan todavía exprimiendo esa gran naranja estratégica que ha resultado ser *Imperivm*. Más normal todavía si tenemos en cuenta la cálida acogida que ha tenido este título, especialmente en nuestro país. Pues bien, ya está anunciada la tercera entrega de la serie, que esta vez parece que no se dedicará tanto a una región concreta sino más bien a picotear aquí y allá por el fructífero historial bélico romano.

Así, en *Imperivm III*, explícitamente subtitulado *Las grandes batallas de Roma*, nos pasearemos por Escocia, Egipto y Germania, entre otros muchos parajes de interés turístico, para seguir el avance de las victoriosas legiones. El juego nos permitirá encarnar a distintos personajes célebres de la época, como el emperador Augusto o Marco Aurelio, y guerrear contra muy diversos oponentes, desde caledonios a germanos pasando por los inevitables íberos.

Pero tal vez lo mejor del planteamiento de *Imperivm III* es que, de momento, sigue abierto. Y es que FX Interactive ha puesto a disposición de todos los interesados en la serie una dirección de correo (imperivmgbr@fxplanet.com) a la que puedes enviar tus ideas y sugerencias para la nueva entrega.



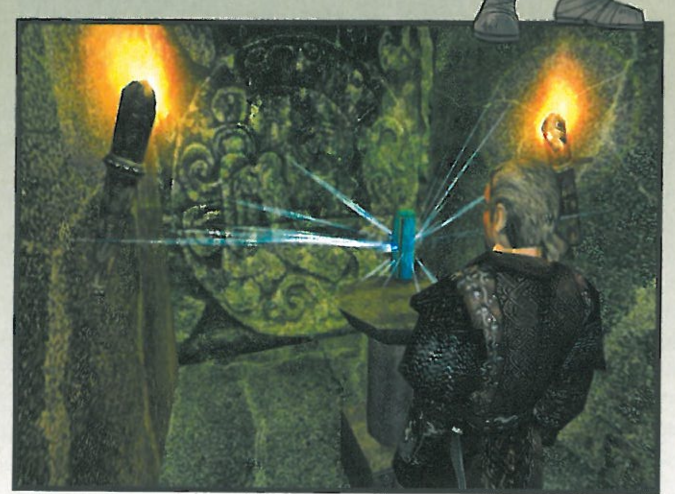
Ya han aparecido los primeros esbozos de la próxima entrega de *Imperivm*.

GÓTICO TARDÍO

Gothic III

ROL

Otro que va por la tercera es *Gothic*, juego de rol tenebroso donde los haya. De hecho, tan tenebroso que la segunda entrega no vio la luz en nuestro país. Sea como sea, *Gothic III* ofrecerá un mundo mucho mayor que sus predecesores y un motor gráfico completamente remodelado que aprovechará al máximo las nuevas tecnologías de sombreado de píxeles y las nuevas DirectX. Otros aspectos que cambiarán serán el sistema de atributos y el manejo de determinadas armas, que esta vez estarán más diferenciadas.



***Night of the Raven*, una expansión para *Gothic II* que tampoco vio la luz por estos lares.**



SHOCK CULTURAL

UFO: Aftershock

ESTRATEGIA

Los aliens no se dan por vencidos. Después de dejar perdida la Tierra con esa cosa pegajosa llamada biomasa, ahora los reticulanos volverán a hacer de las suyas con una hipermegagrande estación espacial para controlar a los humanos. Éste es el arranque de *UFO: Aftershock*, secuela de *UFO: Aftermath* que volverá a confiar en los combates tácticos y la estrategia global para salvar a la humanidad. Aparte del remodelado gráfico, a destacar las nuevas armas y tecnologías que los desarrolladores prometen. El juego está previsto para bien entrado el año que viene.



COLIN McCRASH

Colin McRae Rally 2005

CARRERAS



Las curvas volverán a llenarse de polvo y chirridos muy pronto.

El escocés errante volverá a cumplir años en nuestros compatibles. Y como era de esperar, el piloto más franquiciado se prepara para la temporada 2005 con algunas novedades. La primera y más aparente es que los coches van a dejar de ser esos inmaculados y lisos vehículos que eran al principio de la carrera para convertirse en un montón de chatarra si tu conducción no está a la altura.
Y es que este *Colin* por fin va a incorporar un modelo de daños que se reflejará en los gráficos. Ralladuras, abolladuras y roturas de cristales pasarán a formar parte del paisaje habitual de tu carrocería. Y no sólo esto, porque el entorno también puede sufrir las consecuencias de tu mala conducción; las vallas protectoras podrán romperse o los árboles sufrir los resultados de un mal derrape. Aunque tú también lo notarás, porque una colisión importante provocará en el juego un efecto de visión borrosa, simulando el aturdimiento después de un fuerte golpe.
Colin McRae Rally 2005 incluirá también, como en anteriores entregas, un modo de trayectoria profesional en el que tendrás que subir escalafones desde piloto amateur a intratable de la pista. Por el camino, deberás aprender a manejarte con las distintas características de los coches que te toquen en suerte; desde los que vienen con la clásica tracción a las cuatro ruedas a modelos con tracción trasera o los típicos 4x4. Entre los vehículos confirmados, este año encontraremos coches como el Audi Sport Quattro, el Lancia Stratos o el Volkswagen Beetle Rsi. Y entre todos estos, una curiosidad final, capricho del mismo Colin: una camioneta Nissan como la que el Sr. McRae pilotó en el último Paris-Dakar.



De aquí al chatarrero municipal sólo hay un paso. Hay que ser cuidadoso.





ALEJANDRO EL FÍLMICO

Alexander

ESTRATEGIA



Puedes esperar batallas multitudinarias en el juego.

Uno de los mayores estrategas de todos los tiempos va a ver cómo su representación en bytes se renueva gracias (cómo no) al cine y al marketing. Como viene siendo moda últimamente, una gran producción no puede venir sin el acompañamiento de un videojuego, y el film *Alexander*, que Oliver Stone estrenará en noviembre, no iba a ser menos. Ubisoft ha sido quien finalmente se ha llevado la licencia al agua y ha conseguido los derechos para crear un juego de estrategia en tiempo real que recreará la vida y milagros de Alejandro Magno, ese joven imberbe que un buen día salió de Grecia y casi se come el mundo entero y con patatas.
El juego, que carece de título definitivo, no sólo buceará en las más famosas batallas del macedonio, sino que también explorará universos paralelos, planteándose por ejemplo qué hubiera sucedido si el rey persa Darío se hubiera impuesto a Alejandro en la batalla de Gaugamela. ¿Te pica la curiosidad?

SE BUSCAN TELÉPATAS

Psychonauts

AVENTURAS

Hasta ahora no se había confirmado para PC, pero parece que finalmente *Psychonauts* va a venir también a compatibles tras ser anunciado hace unos meses para la consola de Microsoft. *Psychonauts* es un juego de plataformas con un fuerte componente de puzzles en el que nos trasladaremos a un mundo futurista de la mano de un chaval llamado Raz que tiene poderes mentales.
La cosa no pasaría de curiosa si no fuera porque detrás de esta idea se esconde Double Fine, el estudio fundado por el creador de *Grim Fandango* y *Full Throttle*, Tim Schafer. Precisamente el propio Tim comentaba que, a menudo, las aventuras gráficas para PC planteaban puzzles en los que uno quedaba atascado, por lo que *Psychonauts* apostará por una jugabilidad más accesible.



Psychonauts. **¿Un juego que supondrá el renacimiento de Tim Schafer?**



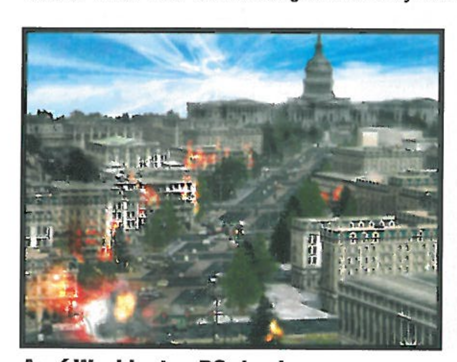
Con un cabezón así, es lógico que tenga poderes mentales.

ACTOS DE TERRORISMO

Act of War

ESTRATEGIA

Que el mundo sea un caos se lo debemos a Estados Unidos. Y al terrorismo también, claro. Y al petróleo, cómo no. Así que mezclemos los tres ingredientes, agitémoslo bien y tendremos un combinado de *Act of War*, explícito título para un juego de estrategia en tiempo real que plantea los intentos de una multinacional petrolera para subir el precio del crudo (demasiado tarde, dirían algunos) mientras nosotros, como patriotas americanos, nos dedicaremos a cazar terroristas allí donde estén. Ya sea en Egipto o en Rusia. Todo esto con unos gráficos muy bonitos, eso sí.





Aquí Washington DC, hecho unos zorros por culpa de unos facinerosos.

A LA CARRERA

Y QUE CUMPLA MUCHOS MÁS...

Activision celebra su 25 aniversario con una retahíla de anuncios. Segundas, terceras o cuartas partes de *True Crime*, *Call of Duty*, *Spider-Man*, *Shrek* y *Quake* son los productos que la compañía tiene previstos de aquí a 2006. Una ristra de títulos que se suman a *Los Cuatro Fantásticos* y *Iron Man*.

VUELTA A LOS ORÍGENES



Paradox sigue calzándose las botas de la estrategia con pedigrí y, como ya hizo con *Europa Universalis*, volverá a los juegos de mesa para reencarnarlos en bits. Esta vez se trata de *Squad Leader* y *Diplomacy*, dos títulos que ya pasaron con más pena que gloria por ordenadores y que ahora pueden ver reparado su honor en manos de los estudios suecos.

ESPADAS DE COLORES

LucasArts no iba a desaprovechar el próximo estreno de *Episodio III: La venganza de los sith* en 2005, así que ya han anunciado el videojuego homónimo. Según afirman, será un juego de acción en tercera persona que ofrecerá "los combates con sables de luz más reales que se hayan visto". Como si luchar con una linterna láser tuviera algo que ver con la realidad...

TERROR DORSAL



Y seguimos con el cine, aunque esta vez con un clásico de tiempos pasados. *Tiburón* es la licencia que ha conseguido Majesco para traer el próximo verano (aprovechando el 30 aniversario de la película) al gran tiburón blanco a los ordenadores. El sistema de juego no está de momento nada claro, aunque se podrá controlar directamente al comepersonas del film de Spielberg.

LOS MEJORES NO DESCANSAN

Vaya, ya empiezan a volar cabezas. Y no será la última.

Prince of Persia 2

AVENTURAS

Todavía no ha pasado un año desde la aparición de *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* y ya tenemos casi lista la continuación, que podría editarse este otoño. A falta de los últimos retoques, el juego tiene un aspecto impresionante. A pesar del gran éxito de la primera parte, en Ubisoft no se han dormido en los laureles y se han aplicado a fondo para introducir mejoras significativas. Y es que *Prince of Persia 2* ofrecerá bastantes más horas de juego que su predecesor, así como unos combates más espectaculares y variados, diversos niveles de dificultad y, sobre todo, unos enemigos de final de nivel pensados para que los jugadores tengan que sudar la gota gorda.

Aunque el juego va a arrancar justo después del final de su predecesor, el ambiente va a ser totalmente distinto, mucho más oscuro y tétrico. Nuestro protagonista, el príncipe, se verá acosado por un monstruo invencible y deberá huir sin descanso. El aristócrata persa ha perdido su aspecto juvenil y despreocupado para convertirse en un tipo más curtido y sombrío cuyo único objetivo es sobrevivir. Para ello, deberá viajar al lugar de origen de las arenas del tiempo y volver al pasado para evitar que éstas sean creadas, con lo que también desaparecería el monstruo que le persigue. La teoría es sencilla, pero ya se sabe que estas cosas siempre tienden a complicarse... Y ahí es donde empieza la diversión. Vamos a disfrutar una aventura de acción con el énfasis puesto en los combates. Si estos ya resultaban espectaculares en *Las arenas del tiempo*, aquí se pueden describir como increíbles. Eso sí, hay que puntualizar que este juego no está destinado a todos los públicos, sino a una audiencia más madura y a la que no moleste ver chorretones de sangre poligonal en la pantalla de su PC. Ni eso, ni cuerpos mutilados, cabezas volando y otras lindezas similares. Así que quedas avisado: estómagos delicados, abstenerse.

Para el resto, nada menos que 25 movimientos para rematar enemigos, incluyendo técnicas para decapitar, partir por la mitad o agarrar a un enemigo por detrás y partirle el cuello. Y todo con una sencillez pasmosa: el sistema de combate del juego va a permitir realizar los más espectaculares golpes acrobáticos, utilizando cualquier elemento del decorado e incluso los propios enemigos, con efectos devastadores. Eso sin olvidar los impresionantes poderes de las arenas, como el rebobinado, el movimiento a cámara lenta de los enemigos o la siempre eficaz congelación del tiempo.

El único pero que se puede poner es la ausencia de opción de juego on line, que sí estará disponible en la versión Xbox, debido a ciertos problemas técnicos. Por lo demás, unos gráficos para quitarse el sombrero, unos movimientos suaves y fluidos, una historia interesante y una jugabilidad cuidada al máximo.


El gólem resultará un enemigo verdaderamente imponente.


No todos los enemigos del juego tendrán forma humana.



¿En qué país del sudeste asiático se desarrolla la acción de este juego?

☐ Camboya ☐ Vietnam ☐ Panamá

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMPress antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Shellshock Nam'67" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de octubre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

ARRIBA Y ABAJO

Dragonshard ESTRATEGIA

Dragonshard es finalmente el nombre que ha recibido el anunciado juego de estrategia ambientado en el universo *D&D* y creado por Liquid Entertainment. Situado en el nuevo mundo de Eberron, *Dragonshard* promete ofrecer una mezcla entre juego de estrategia al uso con las suplementarias dosis de rol. Así, Eberron cobrará vida a dos niveles: la superficie y las profundidades subterráneas. Y lo significativo es que la inclusión de dos niveles tendrá verdaderos efectos en la mecánica de juego: en suelo firme recolectarás recursos, construirás edificios y levantarás combativos ejércitos y bajo tierra enviarás héroes que explorarán catacumbas, resolverán misiones y descubrirán cofres repletos de tesoros. Además, otra prometedora novedad será que el orden de construcción de los edificios no estará predeterminado por un árbol tecnológico, sino más bien al contrario. Es decir, que siempre que dispongas de recursos podrás construir los edificios que desees, y será precisamente el orden en que los construyas lo que acabará por marcar tu estrategia. El aspecto del juego, previsto para la próxima primavera, es excelente.



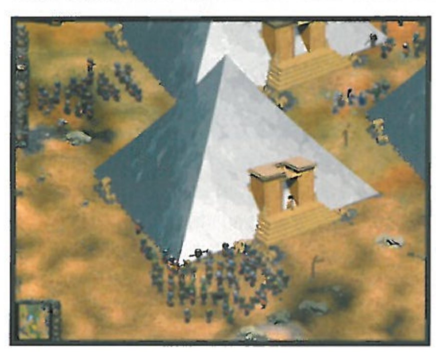
Un beholder en apuros. Es raro ver que todavía queda alguno vivo.

HERÓES EN LA PATAGONIA

La Octava Maravilla del Mundo ESTRATEGIA

Con *La Octava Maravilla del Mundo*, los desarrolladores de Funatics seguirán con la estrategia pausada y contemplativa de *Northland* y de la saga *Cultures*. De hecho, la acción de La Octava Maravilla acontecerá algunos años tras el final de *Northland*. Los poderes de la oscuridad y del mal han empezado a propagarse por todo el mundo y el pueblo vuelve a reclamar los servicios de Bjarni y otros héroes del pasado con el fin de evitar el caos eterno.

Al igual que en *Northland*, lo que aquí te aguarda es un detallado y metódico juego en el que deberás gestionar los quehaceres de varias civilizaciones, ya sea aumentando tu población con nuevos retoños, controlando al dedillo los sectores económicos, militares y religiosos o desarrollando uno de los árboles tecnológicos más elaborados que se han visto nunca. El juego está al caer.





A LA CARRERA

FÚTBOL EN TIEMPO REAL



Con la Liga recién estrenada, empiezan a surgir nuevos detalles sobre el gran clásico de la gestión balompédica, *PC Fútbol*. Una de las mayores novedades de la edición *2005*, que saldrá a finales de octubre, es que podrás alterar las tácticas y estrategias del partido en tiempo real. Es decir, a grito pelado.

Y NO ES EL ÚNICO...



...porque una de las principales mejoras que añadirá la quinta entrega de *Championship Manager* será lo que los desarrolladores llaman "modo de juego constante", que no es otra cosa que poder cambiar los parámetros del juego en cualquier momento del partido. O sea, lo mismo que en *PC Fútbol*.

PIRATAS DE CARTÓN



Otra fuente que cada vez se alimenta más de los videojuegos son los juegos de mesa. Ahora es el *Pirates!* de Sid Meier el que va a trasladarse al cartón en un juego que aparecerá en noviembre y que, si sigue la tendencia actual, debería ser algo interesante y divertido y no un simple *Monopoly*.

NAVIDADES EN PAZ



Brothers in Arms, el prometedor juego de acción táctica ambientado en la Segunda Guerra Mundial, no llegará estas Navidades como estaba inicialmente previsto. Al parecer, han surgido algunos problemas en el desarrollo del juego que han obligado a Ubisoft a posponer la fecha de lanzamiento hasta principios de 2005.



AYUDA REVELADORA

Myst IV: Revelation

AVENTURAS

La saga *Myst* sigue tan enigmática como siempre.

El último ejemplar de *Myst* va viento en popa. El que por mérito propio ya es el decano de los rompecabezas encamina ahora la recta final de desarrollo con la mente bien puesta en la renovación. Y eso que no va a descartar las 2D que le han acompañado desde un principio. De hecho, lo que sí tendrá *Myst IV: Revelation* es un nuevo motor gráfico denominado Alive que permitirá representar unas "falsas 3D" en determinados momentos. Así, los desarrolladores de Ubisoft Montreal esperan conseguir que el deshabitado mundo de *Myst* se convierta en algo más vivo. Sin embargo, el juego seguirá avanzando por los derroteros que le son habituales, es decir, un montón de puzzles para devanarse los sesos. Por suerte, si tus sesos no están para ser devanados, podrás acudir a un invento que los desarrolladores introducirán en esta entrega: un sistema de ayuda que puede encaminarte en la dirección adecuada. El argumento de este *Myst*, que debería estar listo a principios de año, girará alrededor de los dos hijos del viajero interplanar Atrus, Sirrus y Achenar, que fueron exiliados en la primera entrega del juego y de quien nunca más se supo.

MONTAÑAS DE METAL

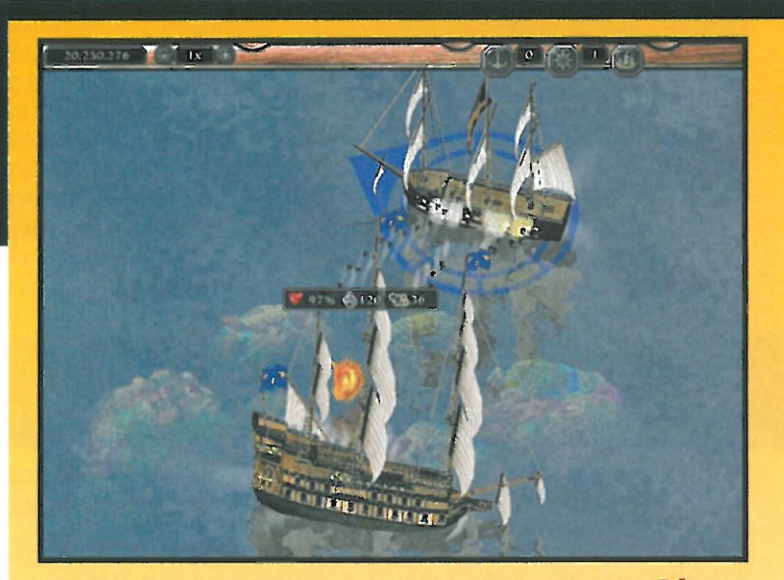
ESTRATEGIA

Rollercoaster Tycoon 3

El rey de las montañas rusas volverá con suficientes mejoras como para resarcirle de la decepción que supuso la segunda entrega. Para empezar, *Rollercoaster Tycoon 3* tendrá un motor 3D que situará el juego a años vista de sus antecesores. Gracias a él, ahora podrás disfrutar más que nunca en primera persona de las atracciones que hayas diseñado. Además, el motor incorporará variaciones climáticas, cambios de iluminación y unas vistas tan flexibles como efectistas. Otro añadido es la posibilidad de crear distintos personajes e incorporarlos al parque como visitantes. Y todo esto endulzado por algunas características más, como la posibilidad de crear espectaculares fuegos artificiales o la de incluir tus canciones preferidas en mp3.



Con estas vistas, uno ya no sabe dónde está el suelo y dónde el cielo.



COMERCIO ISLEÑO

Port Royale 2

ESTRATEGIA



Otro abanderado de la gestión caribeña que ya hace meses ha levado anclas es este *Port Royale 2*, nuevo empuje de los chicos de Ascaron para recuperar la vida marítima del siglo XVII. En la piel de un emprendedor, tu cometido volverá a ser administrar recursos, construir edificios y, por encima de todo, comerciar, comerciar y comerciar. Pero esta secuela también tendrá sus novedades aparte de la consabida renovación gráfica. Así, las batallas navales se han retocado completamente para que sean más vistosas y espectaculares, mientras que la interfaz se ha simplificado. Además, en esta secuela podrás fundar tus propias ciudades para que crezcan y se conviertan en florecientes puertos.

AMPLIADO POR DUPLICADO

ROL

Expansiones Sacred

Ascaron se ha puesto las pilas expansivas con su juego de rol y mamporros *Sacred*. Primero, anunciando una ampliación gratuita que se llamará *Sacred Plus* y que podrá descargarse desde la página oficial del juego (www.sacred-game.com). Esta expansión ofrecerá armas, misiones y enemigos nuevos, junto con dos regiones adicionales. Además, han anunciado otra ampliación (esta vez, de pago). Esta expansión comercial se titulará *Sacred: Underground* y, como su nombre indica, te acercará a los mundos subterráneos. Aparte de ofrecer los consabidos monstruos, misiones y armas nuevas, el principal atractivo de este título que estará listo a principios de año será que ampliará el universo del juego en casi un 40% y que incorporará a dos personajes jugadores nuevos: el enano y el súcubo.



El enano será una de las novedades de *Sacred: Underground*.

GANADORES CONCURSOS

CONCURSO UEFA EURO 2004

JUEGO + TARJETA WINTV PRV 250 + 10 DVD
Fco. Javier Murillo Rojo, La Unión (Murcia)
JUEGO + TARJETA WINTV USB
Sonia García Ordás, Villibañe (León)
JUEGO + TARJETA WINTV PRIMIOFM
Borja Iturralde Oviedo, Bilbao
JUEGO
José Ramón Ahumada López, Reinosa (Cantabria) -Adrián Valdivieso Gutiérrez, Valladolid - Emilio Sánchez Lasierra, Pallaruelo de Monegros (Huesca) - Albert Bermúdez Oliveras, Matadepera (Barcelona) - Juan Alberto Plasencia Herreras, Las Rozas (Madrid) - Esteban Calahorra Morales, Alicante - Verónica López Castaño, Oviedo (Asturias) - Josep Llimoneda Ferris, Lleida - Jonatan Giménez Pulido, Cadiz - Marcial Hernández Iniesta, Madrid

CONCURSO GROUND CONTROL II

José Rionda Berrocal, Oviedo - Juan Carlos García Navarro, Madrid - Jesús Berruga Charco, La Roda (Albacete) - Eusebio Pereira Sánchez, Santurce (Vizcaya) - Alfonso Subiela Salas, Cartagena (Murcia) - Carlos Cenalmor Aparicio, Tres Cantos (Madrid) - Adrián Rodríguez Fuentes, Marín (Pontevedra) - Jurdan Pascual San Emeterio, Bilbao - Patricio López Martínez, Llano de Brujas (Murcia) - Raúl Ramos del Solo, Ciudad Rodrigo (Salamanca) - Marcos Valdueza Hernández, Gijón (Asturias) - Carlos Hidalgo López, Mairena de Aljarafe (Sevilla) - Marcos del Real García, Brunete (Madrid) - Laura Rodríguez Fernández, Oviedo - Manuel Rebollo Gordillo, Los Santos de Maimona (Badajoz) - Víctor Maurín de la Huerga, Tomares (Sevilla) - Víctor F. Arcas Ríos, Valencia - Manuel López Guerri, Barcelona - Juan A. Fernández Barcia, Sevilla - Sergio González Sancho, Zaragoza

CONCURSO SOLDIERS

Ricard Garriga-Nogués, Sitges (Barcelona) - María B. Cortijo, Tabernes Blanques (Valencia) - Rafael Meijide Rodríguez, Marín (Pontevedra) - Ramón A. Rubio Fresco, Badalona (Barcelona) - Luis González Álvarez, Oviedo - Emilio Cicuendez Simonneau, Santander - José M. García Acevedo, Oiran (Lugo) - Alberto Hervás Ramón, Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Antonio Morato Sánchez, Sevilla - Eva Mª Rodríguez Campos, Móstoles (Madrid) - Francisco J. Lozano López, Córdoba - Enrique Peralo Adrián, Madrid - Beatriz López Sáez, Suances (Cantabria) - Héctor Prades Cerrillo, Castellón - Jesús Vico Zafra, Madrid - Luis Fernández Seisdedos, Badalona (Barcelona) - Carmen González Sánchez, Móstoles (Madrid) - Pedro Bibiloni Serrano, Palma de Mallorca - Juan L. Cabrera López, Coria del Río (Sevilla) - Miguel Rubio Sáez, Galapagar (Madrid)

A LA CARRERA

ADIÓS MUY BUENAS



No podrá decirse que haya batido un récord de permanencia. El Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital (más conocido como S2e) ha suspendido su segunda edición que iba a celebrarse este mes de septiembre por, según dicen los organizadores, "una decisión internacional estratégica de empresa ante la situación del mercado". Una pena.

ROL CASTIZO



Tantos meses de entregada dedicación por fin han dado su fruto. El proyecto de traducción al castellano de *Planescape: Torment* que hace dos años empezaran el Clan DLAN y Planewalker-es y en el que han participado decenas de personas ha llegado a su fin. Ya puedes descargarte el archivo traducido desde su página, www.clandlan.net.

HAGAN JUEGO, SEÑORAS

Este mes de septiembre se celebra en Austin, Tejas, la Women's Game Conference, unas jornadas que buscarán debatir el papel de la mujer en la industria de los videojuegos, ya sea como creadoras o como jugadoras.



MUERTE A LOS MUTANTES



Ben Duskin es un chico norteamericano de nueve años que tiene leucemia. Junto con Eric Johnston, programador de LucasArts, ha creado un sencillo arcade, *Ben's Game*, que retrata al protagonista a bordo de un monopatín eliminando las células mutadas por la enfermedad. Puede descargarse gratuitamente de www.makewish.org/ben.

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
2. CSI: OSCURAS INTENCIONES
3. SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
4. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
5. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
6. LOS SIMS: MEGALUXE
7. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
8. AGE OF EMPIRES
9. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
10. GHOST RECON

ESTADOS UNIDOS

1. RISE OF NATIONS
2. LOS SIMS: DELUXE
3. LOS SIMS: MEGA DELUXE
4. CITY OF HEROES
5. AGE OF MYTHOLOGY
6. LOS SIMS: SUPERSTAR
7. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
8. FAR CRY
9. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
10. BATTLEFIELD VIETNAM

REINO UNIDO

1. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
2. LOS SIMS
3. CSI: OSCURAS INTENCIONES
4. FAR CRY
5. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
6. THIEF: DEADLY SHADOWS
7. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
8. LOS SIMS: TRIPLE DELUXE
9. GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS
10. SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante los meses de junio y julio.

LA BOLSA VIRTUAL

Siete de los juegos que aparecen en la última lista de ventas española ya aparecían en la del mes anterior. Lo sorprendente es que las únicas tres entradas se han encaramado a lo más alto de la clasificación. Se trata de *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, demostrando que la magia de la pottermanía puede con todo; *CSI: Oscuras intenciones*, y *Sacred*, que se perfila como el más fuerte en la última recta del verano. Los nuevos lanzamientos no han afectado tanto a los primeros puestos de las listas extranjeras y la mayoría se han situado en zonas discretas. Eso sí, ha habido bastantes cambios de posiciones. En Estados Unidos, *Rise of Nations* y un par de recopilaciones de *Los Sims* desplazan al sorprendente *City of Heroes* de la primera a la cuarta plaza. Y en el Reino Unido, el incombustible *Championship Manager* vuelve a ponerse en cabeza. El líder anterior, *Far Cry*, también desciende hasta el cuarto puesto.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.callofduty.com
El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.



FAR CRY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00
www.farcrygame.com
Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.



UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.unrealtournament.com/ut2004
Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA



SILENT STORM
Puntuación: 9
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14
www.silentstorm-online.com
Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.



HOMEWORLD 2
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
Telf: 91 735 51 42
www.homeworld2.com
Espectaculares y adictivos combates espaciales en 3D.



EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.empiresrts.com
Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS



THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 93 344 06 00
www.revistronic.com/games
La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS



TOCA RACE DRIVER 2
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61
www.codemasters.com/tocaracedriver2
Realismo sin precedentes. Una maravilla sobre ruedas.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60
www.konami-europe.com/pes3
Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL




CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40
www.bioware.com/games/knights_old_republic
Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN



IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com
Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS



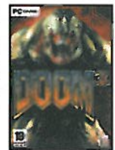
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com
Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante los meses de julio y agosto. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

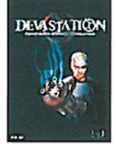
ACCIÓN



DOOM 3
Puntuación: 8
Precio: 54,95 €
Editor: Activision

www.doom3.com

CATWOMAN
Puntuación: 5
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/es

DEVASTATION
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware


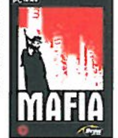
www.devastationgame.com

GTA III
Puntuación: 9
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two

www.rockstargames.com/grandtheftauto3

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware

www.jointopsthegame.com

MAFIA
Puntuación: 8
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two


www.mafia-game.com/indexnews.htm

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

http://codegame.info/fichas/mechwarrior.php

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
Puntuación: 7,5
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two

www.serioussam.com/se

TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR
Puntuación: 6
Precio: 19,99 €
Editor: Atari


www.tactical-ops.de

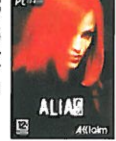
VIETCONG
Puntuación: 7
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two


www.vietcong-game.com

VIETCONG: PURPLE HAZE
Puntuación: 7,5
Precio: 29,99 €
Editor: Take Two

www.vietcong-game.com

AVENTURAS

ALIAS
Puntuación: 6
Precio: 39,95 €
Editor: Acclaim


www.aliasthegame.com

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
Puntuación: 8,5
Precio: 9,99 €
Editor: Atari

www.es.atari.com

AURA: EL DESTINO DE LAS EDADES
Puntuación: 5
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play

www.auragame.com

SPIDER-MAN 2: THE GAME
Puntuación: 6
Precio: 49,95 €
Editor: Proein

www.activision.com/microsite/spider-man

DEPORTES

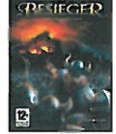
NBA LIVE 2004
Puntuación: 7,5
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts

www.easports.com/games/nbalive2004

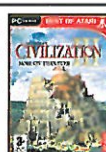
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004
Puntuación: 7
Precio: 44,95 €
Editor: Codemasters


www.codemasters.co.uk/snooker2004

ESTRATEGIA

BESIEGER
Puntuación: 6
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play


www.besiegergame.com

CIVILIZATION III
Puntuación: 9
Precio: 19,99 €
Editor: Atari

www.civ3.com

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE
Puntuación: 6,5
Precio: 9,99 €
Editor: Atari

www.es.atari.com

GANGLAND
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware

www.mediamobsters.com

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters


www.codemasters.com/soldiers

STRONGHOLD
Puntuación: 8,5
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two

www.stronghold.de

STRONGHOLD: CRUSADER
Puntuación: 7,5
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two

http://stronghold.godgames.com/crusader

TRANSPORT GIANT
Puntuación: 6,5
Precio: 49,95 €
Editor: Nobilis Ibérica

www.transportgiant.com

TROPICO 2: LA BAHÍA DE LOS PIRATAS
Puntuación: 8
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two

www.tropico2.com

PLATAFORMAS

TAZ WANTED
Puntuación: 8
Precio: 9,9 €
Editor: Atari

www.es.atari.com

ROL

BLADE & SWORD
Puntuación: 5
Precio: 19,95 €
Editor: Planeta DeAgostini

www.whiptailinteractive.com/games_bladeandsword.php

DUNGEON SIEGE
Puntuación: 8,5
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

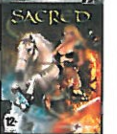
http://codegame.info/fichas/dungeonsiege.php

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA
Puntuación: 7,5
Precio: 19,99 €
Editor: Atari

www.europe.istaria.com

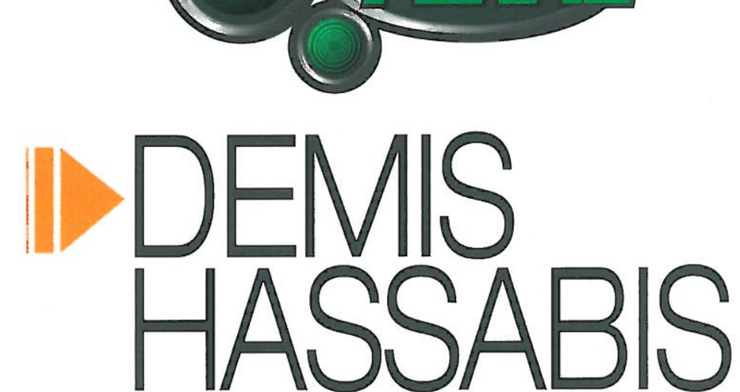
NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9
Precio: 19,99 €
Editor: Atari

nwn.bioware.com

SACRED
Puntuación: 7,5
Precio: 19,95 €
Editor: FX Interactive


www.fxplanet.com/p055/videop055.htm

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



DEMIS HASSABIS

EL NIÑO PRODIGIO

Es la **envidia de cualquiera** que aspire a entrar en el competitivo mundo del videojuego. **Mimado por la prensa especializada**, se ha hecho un nombre sin ni siquiera rozar la treintena. **Precoz y genial**, Hassabis es lo más parecido a **un Rimbaud del software** lúdico.



Es el niño prodigio. El Mozart de la industria del videojuego. A los cuatro años, Demis Hassabis aprendió a jugar al ajedrez. A los 12, ya era el mejor jugador del mundo en la categoría correspondiente a su edad, representando a Inglaterra en un buen puñado de campeonatos internacionales. Ganó más de 20 medallas participando en las Mind Sports Olympiads (Olimpiadas para geniecillos en las que uno prueba la valía de su cerebro batiéndose en juegos que requieren mucho desgaste neuronal) durante los años 1998, 1999 y 2000. Allí, se hizo con el título de Pentamind World Championship en las tres ocasiones.

Este portento llega a la industria del videojuego a los 16 años. Mientras la gran mayoría de los diseñadores todavía están dando sus primeros y aficionados pasos, Demis Hassabis entraba por la puerta grande: trabajando para Bullfrog. El primer juego en el que participa, *Theme Park*, es un éxito rotundo: vende más de tres millones de copias en todo el mundo y la prensa especializada se deshace en elogios con él.

ZOOM

¿QUÉ HA HECHO?
Theme Park y *Republic: The Revolution*.

¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?
Está inmerso en los últimos retoques de *Evil Genius* al tiempo que participa en su promoción.

¿QUÉ NO HARÍA NUNCA?
Un juego que no ponga a prueba la inteligencia del usuario.



Estrella rutilante

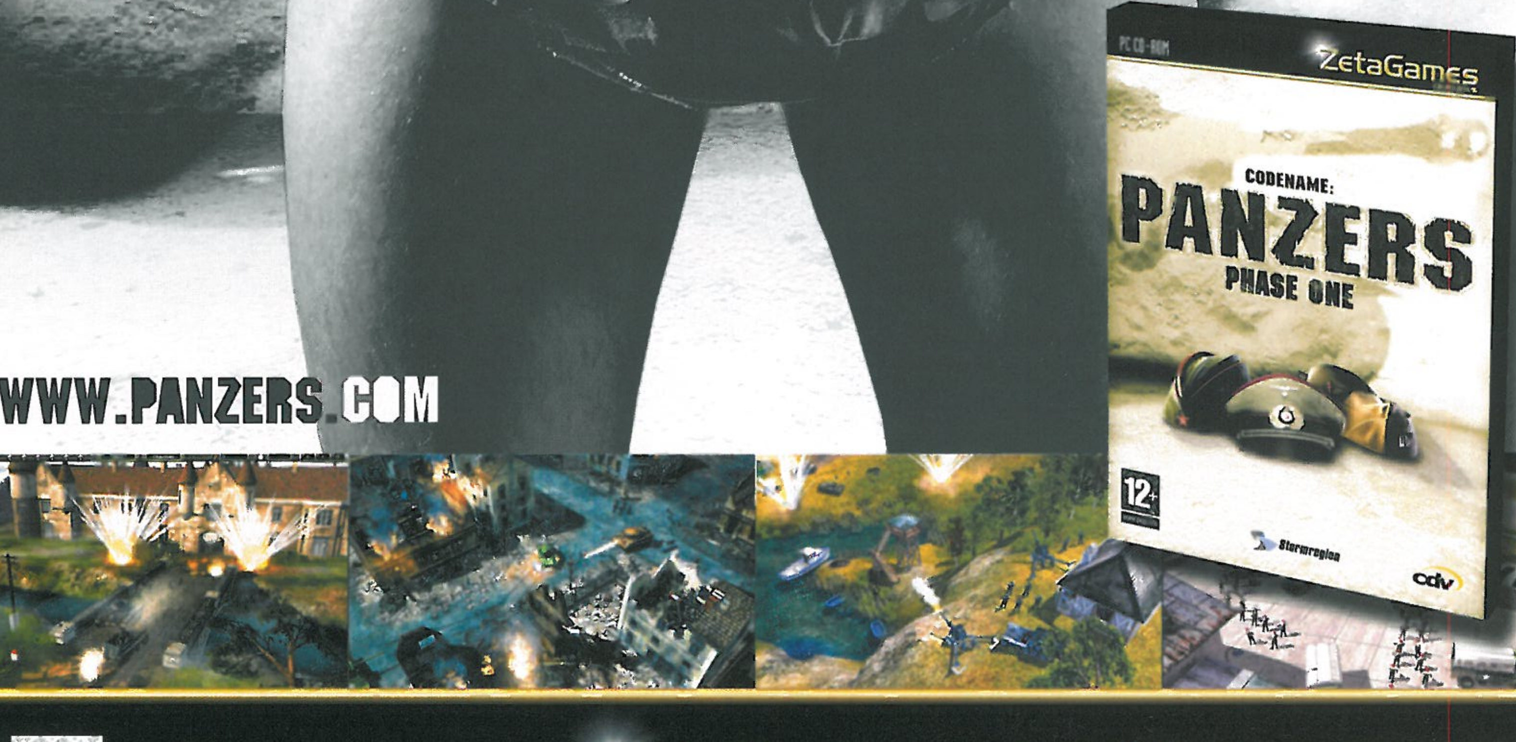
Tras su graduación en Cambridge (con honores, faltaría más), ayuda a Peter Molyneux y a Steve Jackson a fundar Lionhead Studios. Pero Hassabis, amante confeso de los desafíos, participa poco en el primer proyecto de Lionhead, *Black & White*: cuando apenas llevan ocho meses, decide embarcarse en una nueva aventura, fundar su propia compañía: "Abandoné Lionhead en febrero del 98 porque tuve la oportunidad de montar mi propia empresa. Las circunstancias eran ideales, ya que contaba con buenas ideas y el equipo de personas necesario para llevarlas a cabo".

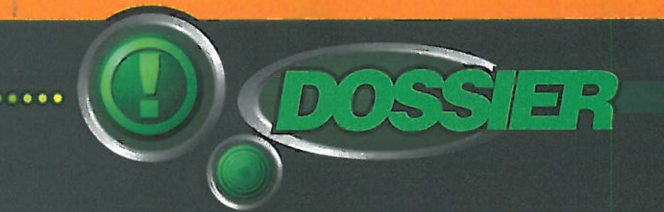
Así fue como nació Elixir Studios. De su experiencia con Molyneux, Demis Hassabis sólo tiene recuerdos positivos: "Seguimos siendo muy buenos amigos. En realidad, somos muy parecidos: los dos somos unos perfeccionistas y detestamos perder. Creo que nos hemos influenciado mutuamente".

Pocas veces se le había prestado tanta atención al primer proyecto de una desarrolladora como se hizo en su día con *Republic: The Revolution*. Seguido de cerca por la prensa especializada desde que el proyecto dio sus primeros pasos, *Republic* puede considerarse el primer fracaso en la carrera de un hombre acostumbrado a ganar. Este particular simulador político (Hassabis confiesa que tuvo la primera idea en Cambridge, leyendo las noticias de política internacional y preguntándose cómo sería poder manejar los destinos de una república bananera) acabó por estrellarse contra su propia ambición.

Dispuesto a aprender de sus propios errores (él mismo ha dicho que "un diseñador tiene que reconocer sus fallos. Tiene que ser, sobre todo, jugador"), Demis prepara ahora su vuelta al ruedo gracias a *Evil Genius*, otro juego preñado de originalidad que, quizás, le sirva para recuperar esos gramos de prestigio que se quedaron en el camino.

SALVAR AL SOLDADO PANZERS





PELÍCULAS MACHINIMA

Cine digital a la carta

Por G. Masnou

Machinima es una forma de arte que da sus primeros pasos. **Un grupo reducido** pero entusiasta de jugadores **se dedica a crear cine digital** utilizando los motores y herramientas de edición de los juegos. **El resultado es sorprendente**: ya no está tan lejos el *Ciudadano Kane* del machinima.

Todo empezó con el motor de *Quake*. El juego de Carmack incluía una extraordinaria herramienta de edición que permitía modificar los parámetros del juego para crear nuevos niveles, armas y personajes. Y no sólo eso: los aficionados pronto aprendieron a utilizarlo para algo más: hacer películas de animación de escasos segundos que pronto empezaron a intercambiarse vía Internet.

Con la aparición de nuevos motores tridimensionales (*Unreal*, *Half-Life*), la moda del cine amateur computerizado comenzó a extenderse e incluso recibió un nombre, Machinima (contracción de "machine" y "cinema", es decir, cine de máquina). Paul Marino, cofundador del grupo de pioneros del machinima Ill Clan y director ejecutivo de la Academia Machinima, afirma que "si algo tenían las primeras películas de este tipo (es decir, las basadas en *Quake*) es lo sencillo que resultaba crearlas, eso hizo posible que muchos nos decidiésemos a intentarlo". En su opinión, "resultaba tan divertido que pocos nos planteamos que a la larga pudiese convertirse en algo grande, a pesar de que su potencial era evidente".

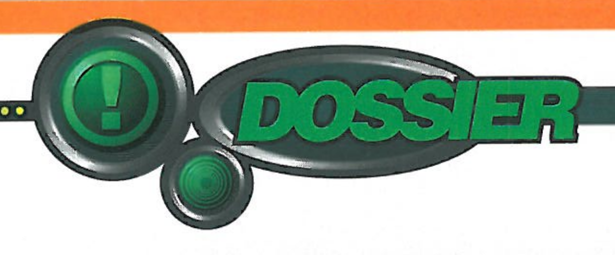


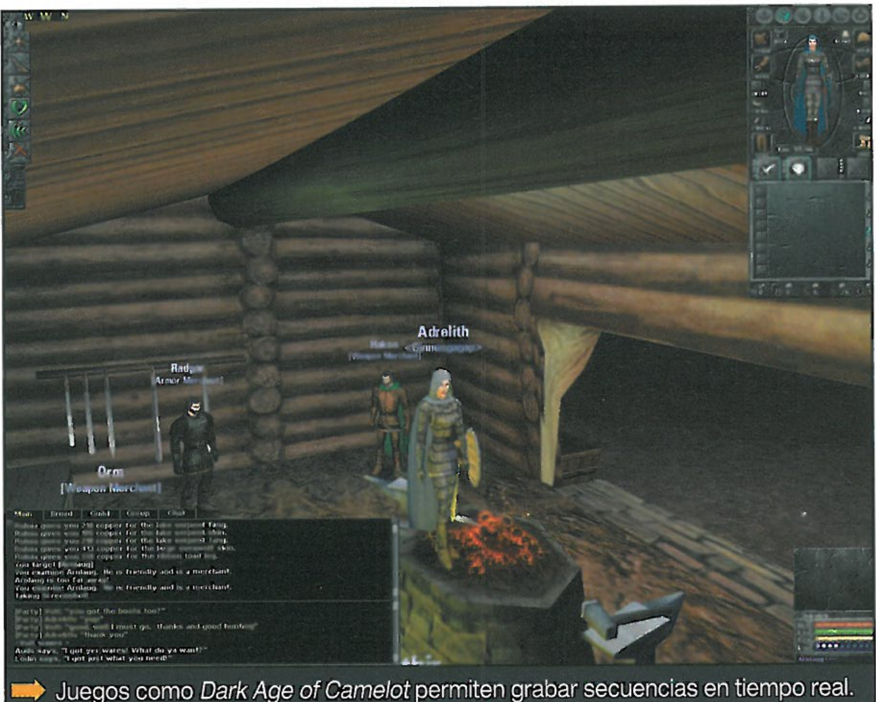

La mecánica de *The Movies* está bastante en la línea de la filosofía machinima.


Quake III es uno de los motores preferidos por la comunidad machinima.

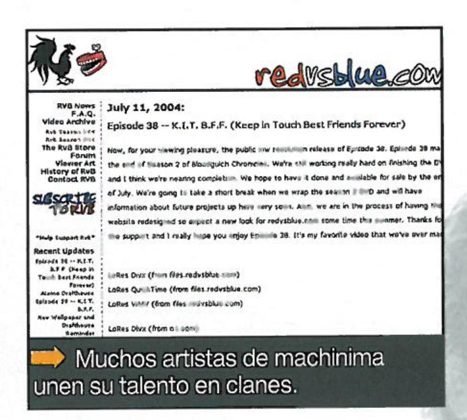

A la derecha, Paul Marino, el mandamás de la Academia Machinima.







Juegos como *Dark Age of Camelot* permiten grabar secuencias en tiempo real.



Muchos artistas de machinima unen su talento en clanes.

En los últimos años, esta artesanía híbrida (parte cine, parte tecnología virtual) ha dado resultados asombrosos. Trabajando en equipo, muchos programadores amateur o semiprofesionales han sido capaces de ir mucho más allá de la modestia de las primeras producciones machinima. Incluso se han creado estudios como Unframed Productions o Strange Company que llevan varios años trabajando y tienen el reconocimiento de la comunidad de aficionados al machinima.

Pero el cuadro no estaría completo sin hacer referencia a la institución que ampara a toda esta comunidad de aficionados al cine digital, la Academia de las Artes y las Ciencias Machinima (www. machinima.org). Se trata de una organización no lucrativa creada en el año 2002 para promover la creación de este tipo de películas y ofrecer reconocimiento a las mejores. Ellos organizan cada año el Festival de Filmes Machinima, un certamen inspirado en los numerosos festivales de cine independiente que se celebran en los Estados Unidos y que concede premios en diez áreas distintas. Paul Marino opina que estos premios son "algo más que el obligado homenaje a los mejores, también sirven para poner de manifiesto que nuestro medio crece".

SILENCIO, CÁMARA, ACCIÓN

Dicen que todo el mundo lleva un director de cine en su interior. Pues bien, machinima es la herramienta definitiva para que ese genio larvado que llevamos dentro salga a flote. Tan sólo necesitas un ordenador, un juego con herramientas de edición y una conexión a Internet para dar difusión a tus creaciones.

A la hora de afrontar la creación de un filme machinima hay que tener en cuenta que la preproducción es muy importante. Como si de un rompecabezas se tratara, hay que crear por separado todos los elementos que formarán parte del film (personajes, objetos, sonidos, efectos especiales) para luego ensamblarlos pacientemente siguiendo el guión y teniendo en cuenta las características del motor gráfico que se esté manejando.

Ciertos motores son más difíciles de manejar que otros, pero también depende en gran medida del tipo de película que se quiera crear. Algunos usurarios optan por crear sus películas directamente a partir del juego comercializado. Un buen ejemplo de ello serían las *Blood Gulch Chronicles*, del equipo Red vs Blue, que ha utilizado *Halo* como base para crear una genial serie de humor. Si bien este tipo de producción requiere ciertamente un esfuerzo considerable, los gráficos suelen ser idénticos a

LO MEJOR DE LO MEJOR

Unas horas de navegación por www.machinima.com te demostrarán lo mucho que está dando de sí este cruce entre el séptimo y el octavo arte. En opinión de la Academia Machimina, éstas fueron las mejores producciones del año 2003.

ANNA

Un filme de Fountainhead Entertainment que narra la simple historia de una flor perdida en las entrañas de un imponente pinar. Desde el nacimiento hasta la eclosión de la flor, el filme hace gala de un sentido del ritmo prodigioso y una calidad visual poco común.





IN THE WAITING LINE

Otro trabajo creado por Fountainhead Entertainment a partir de Machinimation y el motor gráfico de *Quake III: Arena*. *In The Waiting Time* ha sido proyectado repetidamente en la cadena de televisión norteamericana MTV.



Los únicos limites a la hora de hacer un filme machinima son los que impone la imaginación.



Machinima también son los vídeos creados con el motor del mismo juego que aparecen en los productos comerciales.

CON LA APARICIÓN DE NUEVOS MOTORES TRIDIMENSIONALES, LA MODA DEL CINE AMATEUR COMPUTERIZADO EMPEZÓ A EXTENDERSE

los de la versión comercial del juego. Es decir, que basta con crear un guión y montar una serie de escenas previamente seleccionadas.

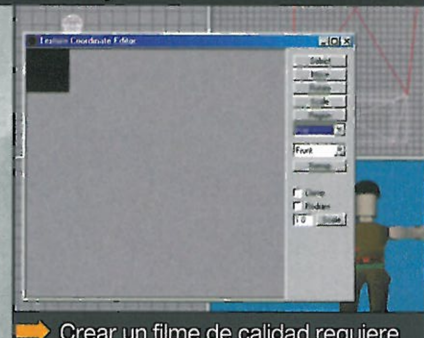
También están los trabajos totalmente originales creados a partir de la tecnología base del juego. Éste es el caso de *Anna*, un hermoso film de Fountainhead Entertainment creado a partir de una herramienta interna de machinima, Machinimation, que funciona conjuntamente con *Quake III: Arena*. Si bien Machinimation le ha facilitado en gran medida el trabajo, *Anna* utiliza toda una paleta de recursos completamente nuevos (personajes, mapas, texturas). Con este enfoque, se requiere más tiempo para finalizar un filme, pero se tiene un control absoluto sobre los gráficos.

Aunque sin duda el método más original que recientemente se está aplicando para realizar creaciones de este tipo consiste en utilizar juegos masivos multijugador, como *Dark Age of Camelot* o *Everquest*, para rodar las secuencias en tiempo real. El entorno del juego hace la función de escenario y los actores son reencarnados aquí por jugadores que acceden a través de Internet. Una vez empieza la acción, se utiliza un PC con programas de grabación para inmortalizar y posteriormente editar las escenas de la película.

MACHINIMA E INDUSTRIA

Si bien en la actualidad se requiere algo de práctica y conocimientos técnicos para convertir un juego en un set de filmación, puede que en un futuro cercano esta situación cambie. Sobre todo porque la industria virtual empieza a interesarse por lo que se cuece en el fértil mundo del machinima. Will Wright, por ejemplo, ya ha anunciado que piensa incluir herramientas avanzadas para la creación de películas en la próxima entrega de la saga *Los Sims*.

La gran esperanza de futuro pasa sin duda por *Half-Life 2*, que va a incorporar herramientas de gestión de cámara y expresión facial muy avanzadas. Paul Marino confirma que "se está hablando con los desarrolladores del juego para explorar las posibilidades que ofrecerán estas nuevas herramientas, y todo hace pensar en un importante salto cualitativo". Y qué decir de Lionhead Studios y su prometedor *The Movies*. En él los jugadores deberán hacerse cargo de un estudio cinematográfico de Hollywood, con actores y personal técnico, con el objetivo de crear películas que luego podrán compartir con otros usuarios del juego.



Crear un filme de calidad requiere mucho tiempo y aún más paciencia.

THE OUTCOME

Joe Falcione es el autor de esta película realizada a partir de *Dark Age of Camelot*. Con una cámara digital, un teléfono y la participación desinteresada de varios colegas, grabó una épica historia que narra las aventuras de dos espías infiltrados en el reino de Albion. Un buen ejemplo de filme machinima grabado en tiempo real.





DRAGONS

La veterana compañía Binary Picture Show tardó dos meses en terminar este trabajo inspirado en las películas japonesas de kung-fu de los 70. Realizado a partir del motor gráfico de *Quake II*, *Dragons* fue nominado a los premios de mejor guión y mejor sonido.

THE BATTLE OF XERXES

161 MB pesa el mejor trabajo de la desarrolladora Artemis Software. El guión de *The Battle of Xerxes* está claramente inspirado en el de la película de Ridley Scoott *Gladiator*. Tras el asesinato de su esposa, Xerxes se convierte en gladiador para vengarse.



ACCIÓN

El triunfo de la inteligencia

POR G. MASNOU Y X. PITA



Es un género en alza. Bajo este paraguas, se **han agrupado algunos de los juegos de acción más absorbentes** e intensos de los últimos años. Ahora, la acción táctica **está en la encrucijada** que determinará su futuro inmediato: seguir apostando por un **realismo extremo o hacer concesiones** al espectáculo. *Ghost Recon* o *Full Spectrum Warrior*. ¿O **tal vez una síntesis** de los dos conceptos?

TÁCTICA

Paso a paso, juego a juego, la industria del videojuego se está acercando a su madurez. Han bastado poco más de 20 años para que los gráficos pixelados y las melodías minimalistas y estridentes hayan dado paso a los polígonos con texturas fotorrealistas y los DVD de almacenaje masivo.

También han madurado los jugadores. La fascinada inocencia con la que se afrontaron los primeros matamarcianos y machacaladrillos pronto cedieron ante el peso de la experiencia. Los géneros ganaron en complejidad y empezaron a aparecer títulos destinados al sector más duro de jugadores. De la estrategia en tiempo real a la estrategia por turnos, de los matamarcianos a los simuladores de vuelo. De los juegos de acción... a los juegos de acción táctica.

Claro que para que estos últimos asomaran hubo que esperar muchos años, concretamente hasta el no muy lejano 1998. En una añada en que juegos de acción en primera persona como *Half-Life*, *Daikatana*, *Blood 2: The Chosen* o *Trespasser* disfrutaban de toda la atención mediática, el poco promocionado *Tom Clancy's Rainbow Six* se erigió como el protagonista indiscutible, principalmente porque su oferta (a pesar de ser también un juego de acción en primera persona) nada tenía que ver con la de la competencia.



ALFA: ANTITERROR

■ DESARROLLADOR: MIST LAND ■ DISPONIBLE: POR DETERMINAR

Ha sido definido como una especie de *Full Spectrum Warrior* por turnos. Aunque cuando uno se refiere a la acción táctica suele pensar en juegos que se mueven en tiempo real, *Alfa: Antiterror* se desmarca totalmente de esa imagen.

Independientemente del uso que se haga del tiempo, el juego de Mist Land sigue las pautas del videojuego de acción reflexiva tan de moda hoy en día: la recreación de grupos de élite luchando contra la amenaza del terrorismo. *Alfa: Antiterror* intenta rescribir nuestra historia más reciente. De hecho, el jugador comenzará la partida en el año 1983, cuando ocupa el cargo de simple teniente. A medida que se avance, el rango y su responsabilidad, así como la dificultad de las misiones (siempre inspiradas, al menos en parte, en situaciones reales) se irán incrementando.

A medio camino entre la acción táctica y la pura y dura estrategia, el sistema de combate de *Alfa: Antiterror* está claramente inspirado en el de la saga *Combat Mission*. ¿Será uno de esos juegos que inauguran series y franquicias o se quedará en simple promesa de las que nunca explotan del todo? Pronto lo sabremos.



Las cuatro campañas del juego se basan en experiencias reales.

El juego toma el nombre del grupo ALFA, creado en la URSS en 1974.

ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

■ DESARROLLADOR: KHAEON ■ DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Cuando a uno le hablan de acción táctica, suele pensar en marines robustos, verdaderos machos de la guerra que se baten el cobre en guerras y conflictos perfectamente reconocibles, no en muchachotes de ciencia-ficción que deben limpiar su buen nombre. Pues bien, las cosas van a cambiar. Y lo harán gracias a *Alpha Black Zero*. Porque los desarrolladores de Khaeon han hecho algo que, si lo piensas, parece extraño que todavía no se haya inventado: llevar la acción táctica más allá de las fronteras marcadas por la Tierra. Es decir, al espacio exterior.

El juego será pura acción táctica por equipos situados en un entorno futurista. En Marte, concretamente. Eso sí, los desarrolladores del juego han huido de la pureza de género y los niveles (que se presumen terriblemente extensos, tanto los que se desarrollan en interiores como los que lo hacen en el exterior) podrán afrontarse desde dos puntos de vista: el del silencio y el del ruido. Como siempre, la pelota está en tu tejado. Tú eliges.



La historia combinará misiones de pura acción con otras de sigilo.



He aquí uno de los pocos juegos tácticos ubicado en un entorno futurista.



EL PRECURSOR

Basado en una novela del escritor norteamericano Tom Clancy, *Rainbow Six* situaba al jugador al frente de una ficticia unidad antiterrorista establecida para ocuparse de la creciente amenaza de terrorismo a escala global. Formada por miembros de las mejores unidades de las fuerzas especiales del mundo, esta unidad de élite (cuyo nombre en clave era "Rainbow") era la primera a la que acudían siempre que estallaba un conflicto, donde fuese y cuando fuese.

Cierto, el punto de partida no dejaba de ser algo tópico, pero mientras aquí la mayoría de juegos de acción en primera persona convencionales ridiculizarían y ornamentarían la lucha antiterrorista con los clichés más tradicionales del género (botiquines, chalecos, armas de tecnología imposible), los desarrolladores de Red Storm optaron

CALL SIGN: CHARLIE

- DESARROLLADOR: OUTSIDER DEVELOPMENT
- DISPONIBLE: POR DETERMINAR



Coge *Vietcong*, añádele una dosis de acción táctica y ya tienes *Call Sign*.

Ojo a las intenciones de Outsider Development. Dejemos que ellos, los propios desarrolladores, sean los que nos presenten el juego: "*Call Sign: Charlie* será un juego de acción táctica que no caerá en los clichés del género. Para ello hemos tomado como referencia el lenguaje cinematográfico y nos hemos inspirado en películas como *La chaqueta metálica* o *Apocalypse Now*". Ahí es nada.

Lo que sí parece claro es que sus creadores intentan ofrecer al jugador una perspectiva del conflicto nunca desarrollada anteriormente en un videojuego. Aunque, en realidad, vistas las características de *Call Sign: Charlie*, a uno le cuesta diferenciar este título de otro con similares pretensiones. El juego te pondrá en la piel de una serie de hombres dedicados al sano ejercicio de las operaciones encubiertas. Por supuesto, se han incluido un número elevado de armas (entra las que destaca, cómo no, el M-16 y el M-60) y vehículos completamente reales. En la actualidad, el desarrollo de *Call Sign: Charlie* parece hallarse interrumpido. Sus responsables, que en ningún momento hablan de cancelación, atribuyen esta pausa a que han empezado a trabajar en otro proyecto paralelo sobre el que aún no han querido dar detalles.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

- DESARROLLADOR: DESTINEER / ATOMIC GAMES
- DISPONIBLE: NOVIEMBRE



La saga de estrategia de la Segunda Guerra Mundial se pasa a la acción.

Pertenece a una de las sagas bélicas con más solera en esto del videojuego, *Close Combat*. La particularidad de este *First to Fight* reside en que ha sido presentado por sus desarrolladores como la alternativa, o competencia, al otro gran juego estrella de acción táctica en cartera: *Full Spectrum Warrior*. Es más, prácticamente lo que se dice para uno podría aplicarse para el otro.

Así, *First to Fight* también ha sido desarrollado bajo los sabios consejos de un grupo de marines americanos expertos en la lucha contra la guerrilla de Oriente Próximo. De hecho, el entorno del juego recuerda las calles de cualquier ciudad asolada por el fanatismo religioso y el odio a todo lo americano. Una vez más, como en *Full Spectrum Warrior*.

Los desarrolladores prometen tácticas de combate reales, así como armas que son utilizadas hoy en día por el ejército de Estados Unidos. Uno de los aspectos más interesantes del juego es que tendrá en cuenta la personalidad de cada uno de los miembros de tu equipo. Es decir, que las decisiones que tomes en calidad de jefe del escuadrón incidirán directamente en la moral del grupo.



por una perspectiva infinitamente más inteligente, atractiva y realista. Disponiendo del mismo equipamiento, armas y tácticas de combate utilizados por las fuerzas antiterroristas de carne y hueso, había que elaborar y perpetrar asaltos calculados al milímetro, rescates de rehenes y ejecuciones de terroristas ubicados en los lugares más inverosímiles de mapa. La idea funcionó a las mil maravillas y *Rainbow Six* logró lo que ningún otro juego antes: acercase de forma fidedigna a la realidad de este tipo de operaciones.

Los jugadores más pausados y cerebrales tenían motivos por los que alegrarse, por fin un juego anteponía el cerebro a la habilidad con el ratón, la planificación al "dispara primero y pregunta después". Además, el éxito de *Rainbow Six* no se hizo esperar y pronto aparecerían los primeros títulos

CONFLICT: VIETNAM

■ DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
■ DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



Tras pasar por Irak, esta saga nos lleva tras las líneas enemigas en Vietnam.

El juego te permitirá utilizar los vehículos abandonados que encuentres.

Por fin un arranque tal vez no rabiosamente original (de hecho ya hemos visto cientos de películas con temática similar) pero que sí se aleja un tanto del tópico que acusa el género de la acción táctica. Porque *Conflict: Vietnam* (tercer capítulo de la saga *Conflict*, que anteriormente ya cosechó un éxito considerable gracias a *Desert Storm* y su secuela) no se limitará a incluir misión tras misión en diferentes localizaciones. Aquí de lo que se trata es de manejar los destinos de una serie de hombres atrapados tras las líneas enemigas. Es decir, que el juego contempla el regreso de los marines a la ciudad de Hue.

En el camino, es decir, a lo largo y ancho de las 14 misiones de las que constará el juego, tus hombres deberán salir ilesos de las clásicas localizaciones de la guerra de Vietnam. Esto es: la jungla, pequeños poblados preñados de Charlies, túneles y templos budistas en ruinas, entre otros. Pivotal ha retocado el motor gráfico de la serie para ofrecer un apartado visual más acorde con la guerra que se intenta reflejar. De todos es sabida la importancia que tuvo el camuflaje en la guerra de Vietnam. Pues bien, para que este aspecto crucial no se quede fuera de su juego, Pivotal quiere diseñar una jungla viva, con luz dinámica y vegetación que se moverá a tu paso.

FULL SPECTRUM WARRIOR

■ DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS ■ DISPONIBLE: OTOÑO

Si en este reportaje hay un juego que huela a caballo ganador, ése es *Full Spectrum Warrior*. La versión para Xbox ya ha demostrado que dispone de contundentes virtudes y dará sin duda mucho que hablar. Basado en un simulador de entrenamiento táctico conocido como MOUT (siglas en inglés de Operaciones Militares en Terreno Urbano), el título de Pandemic es la réplica virtual de la evolución sufrida por los ejércitos americano y británico, en la actualidad más preocupados por la amenaza del terrorismo islámico que por el ataque de una nación en concreto. Y es que hasta el videojuego acaba por reflejar, de un modo u otro, los tiempos que nos han tocado vivir.



El juego fue un encargo del ejército de los EE.UU. para entrenar a sus soldados.

La IA del juego simulará las posibles acciones y reacciones de un soldado.

Full Spectrum Warrior enfunda al jugador en el papel del jefe de escuadra. Como tal, será el encargado de coordinar los dos equipos que tiene a su mando: Alpha y Bravo. Tendrá que conservar con vida a los miembros de su grupo y resolver un buen puñado de misiones, pero respetando las reglas de compromiso: un término moderno que obliga a los militares a respetar las edificaciones de carácter histórico o evitar sea como sea la baja de civiles. En una palabra: pura guerra moderna.

Full Spectrum Warrior transpira verosimilitud incluso en lo que a física se refiere. Las balas tienen un comportamiento real y las ondas expansivas de las granadas reaccionan dependiendo de la superficie contra la que impactan.



dispuestos a hacerle sombra. A pesar de que *Hidden & Dangerous* (1998) primero y *SWAT 3: Close Quarters Battle* (1999) después introdujeron pequeñas variaciones y mejoras en lo referente a la interfaz y a la inteligencia artificial de los enemigos y compañeros de escuadrón, los elementos que hicieron grande *Rainbow Six* seguían ahí intactos, corroborando que las principales virtudes de los juegos de acción táctica se pueden sintetizar básicamente en dos conceptos básicos: planteamiento y ejecución.

■ LA RECETA MÁGICA

Como si de un sagrado ritual se tratase, la mayoría de títulos de acción táctica siguen un calculado patrón que empieza por leer con atención los minuciosos informes de inteligencia con el objetivo de conocer con exactitud el problema al que hay que enfrentarse.

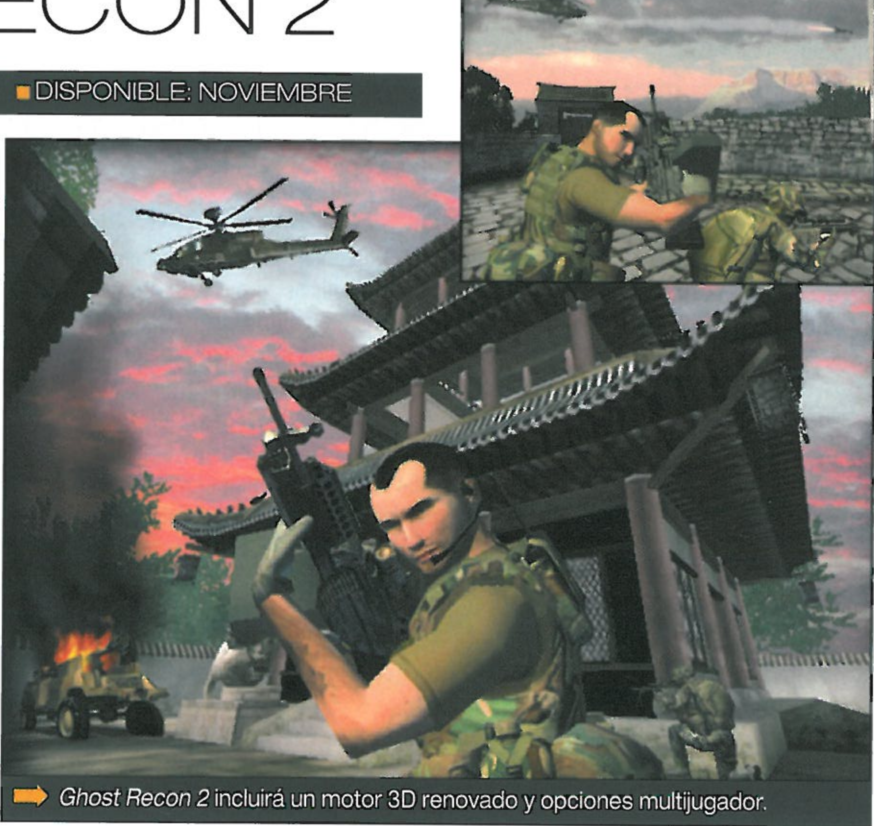
GHOST RECON 2

■ DESARROLLADOR: RED STORM ■ DISPONIBLE: NOVIEMBRE

Es otro de los títulos ilustres. De hecho, la acción táctica no sería lo mismo sin Tom Clancy y sin Red Storm, el grupo de diseñadores encargado de trasladar al monitor las novelas del escritor norteamericano.

Siguiendo la línea de argumentos que tienden a lo reaccionario, con *Ghost Recon 2* el usuario viajará a una hipotética Corea presidida por la miseria y el fanatismo. Red Storm está haciendo hincapié en que esta segunda parte será un fiel reflejo de "la guerra del mañana". Es decir, que podremos manejar a una serie de soldados de élite equipados con la última tecnología, tanto en lo que se refiere a armas como a toda clase de artilugios bélicos.

Se le ha dado grandísima importancia tanto al motor gráfico como al de física. *Ghost Recon 2* vendrá acompañado de efectos vanguardistas, además de contar con el motor Havok 2, lo que otorgará gran realismo a la interacción con el escenario o al manejo de vehículos.



Ghost Recon 2 incluirá un motor 3D renovado y opciones multijugador.

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

■ DESARROLLADOR: ILLUSION SOFTWORKS
■ DISPONIBLE: OCTUBRE



Esta expansión incluirá nueve misiones individuales y tres multijugador.

De todos los juegos incluidos en este inventario de acción táctica, sólo *Sabre Squadron* entra dentro de la categoría de expansión. Como tal, este juego es un intento de aportar nuevos alicientes a la segunda parte de la saga creada por Illusion Softworks. Gracias a la ampliación, los usuarios tendrán la oportunidad de jugar nueve misiones inéditas que estarán distribuidas en diferentes países: tres en Libia, tres en Burundi, dos en Sicilia y una en La Rochelle.

Para seguir la tradición de la saga, las diferentes fases estarán basadas en eventos reales acaecidos en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. Por ejemplo, la misión de Sicilia se inspira en la Operación Husky, en 1943. Parte de esta ofensiva fue la misión "Chestnut", en la que dos equipos de la SAS ayudaron al ejército norteamericano a destruir comunicaciones terrestres como puentes o vías del tren.

Para que el paquete de novedades llegue completo, los desarrolladores prometen lo de costumbre: mejora en la inteligencia artificial, nuevas armas o algún nuevo efecto que, sin llegar a variar la jugabilidad, contribuirá a aumentar la espectacularidad. Ahora se podrá disparar desde cañones estáticos y ver cómo la cámara sigue al proyectil hasta que éste hace impacto en el objetivo.



Tras dotar a tu equipo con el armamento, los chalecos de protección y el equipamiento necesarios, llega el momento de dirigirse a la pantalla de planificación, donde aguarda un detallado plano de la zona en la que deberás llevar a cabo la misión. La enfermiza obsesión que este subgénero tiene por el detallismo se muestra aquí en toda su magnificencia. No hay pormenor que no pueda ser meticulosamente estudiado y manipulado, desde la distribución de todos los edificios situados en el área del objetivo a la ubicación exacta de los rehenes y objetivos fundamentales.

Una vez los elementos estratégicos están bien atados, empieza la acción. Si bien una mecánica tan cerebral como la que nos ocupa parece predestinada a resultar monótona, ese prejuicio se desvanece en cuanto empiezas a ejecutar tu plan. Ningún otro



OPERATION FLASHPOINT 2

■ DESARROLLADOR: BOHEMIA INTERACTIVE ■ DISPONIBLE: 2006

Vuelve el hijo pródigo del género. En su día, la primera parte supuso todo un espaldarazo para una compañía europea desconocida hasta el momento, Bohemia Interactive. En *Operation Flashpoint 2* podrás participar en misiones completamente ficticias pero, eso sí, ambientadas en conflictos históricos. Y es que el realismo será, una vez más, la piedra angular de esta segunda entrega. Según Marek Spanel, jefe de proyecto de *Operation Flashpoint*, "se trata de realizar un juego que se desarrolle en teatros de operaciones reales, pero no deseamos que eso nos ate las manos y nos limite a una zona de guerra concreta. Los conflictos seleccionados para *Operation Flashpoint 2* ofrecerán gran variedad de tácticas de combate y sumergirán al jugador en una experiencia totalmente creíble donde cada decisión es vital".

Asimismo, aunque la información revelada a la prensa llega con cuentagotas, se ha confirmado que la temática de las misiones variará mucho de unas a otras. Desde fases de acción en solitario hasta operaciones en grupo, sin descontar además la posibilidad de pilotar vehículos terrestres, helicópteros y aviones de combate.

Parte importante de la campaña principal se centrará en los acontecimientos de la Guerra de Vietnam a finales de los años 60, algo que, como hemos podido comprobar, está muy de moda en estos últimos tiempos. Lo seguiremos de cerca.

SPECNAZ: PROJECT WOLF

■ DESARROLLADOR: BYTE SOFTWARE
■ DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



El juego debería estar terminado a principios de otoño.



El motor Amoeba permitirá recrear grandes espacios abiertos.

Una curiosidad: según sus propios desarrolladores, el estudio independiente Byte Software, *Specnaz* (pronúnciese "Spetsnaz", o algo parecido) nace como respuesta: "Nadie puede culpar a los desarrolladores de videojuegos. Todos vivimos la Guerra Fría y teníamos muy claro, por lo menos en la ficción, quién era el enemigo. Pero creemos que no se está aprovechando el potencial que las fuerzas de élite rusas tienen para un videojuego".

Y razón no les falta. De hecho, manejar a estas tropas, las SPECNAZ que dan título al juego, se ha convertido en uno de los principales reclamos. Con un argumento que mezcla la conspiración internacional, el espionaje y el secuestro de prototipos militares, *Project Wolf* será un juego dividido en campañas, cada una correspondiente con los países en los que se desarrolla la trama. A saber: Irán, Yemen, Afganistán, Uzbekistán y Myanmar.

Como ya viene siendo costumbre, se podrán empuñar armas completamente reales. Algo que se puede extrapolar a los vehículos: el jugador pilotará desde el clásico jeep hasta helicópteros. Una de las grandes preocupaciones de los desarrolladores está siendo crear una interfaz lo más sencilla posible. Para ello, Byte Software huye de las complicadas combinaciones de teclas. Gracias a su sistema QUICK-MODE, cualquier jugador, sea o no experto en el género, será capaz de habituarse al sistema de control tras unos minutos de partida.



género ofrece tal sobredosis de tensión. Porque por muy bien que hayas preparado la misión sobre el papel, los planes se pueden ir fácilmente al garete (en realidad, ocurre a menudo) si no reaccionas con la suficiente rapidez e inteligencia frente a los numerosos imprevistos que van surgiendo. La filosofía "un disparo, un muerto" obliga a actuar con mucha atención y cautela para poder contrarrestar cualquier riesgo.

■ EL FUTURO

El realismo extremo es sin duda la mayor virtud de este subgénero, aunque también una losa que lo aleja de un gran público poco predispuesto a enfrentarse a propuestas que requieran un aprendizaje poco ágil.

Los esfuerzos de la mayoría de desarrolladores van en esa dirección. Crean juegos de acción táctica más accesibles, aunque suponga renunciar a algunas de las constantes

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

■ DESARROLLADOR: LUCASARTS ■ DISPONIBLE: 2005

Independientemente de su calidad final, los juegos que toman como trasfondo el universo creado por George Lucas suelen hacer correr ríos de tinta. Este *Star Wars: Republic Commando* no iba a ser menos. De hecho, LucasArts parece estar publicitándolo, más que como juego en sí, como un tráiler capaz de mostrar imágenes nunca vistas del futuro *Episodio III*.

Sea como sea, *Republic Commando* permitirá explorar, por primera vez, un territorio que todavía permanecía virgen en los juegos de la franquicia: el aspecto oscuro y militar de las sagas cinematográficas. Y es que, precisamente, el ritmo importado del celuloide será el que dicte la naturaleza de las misiones. De esta manera, habrá fases de todo tipo: infiltración, asesinato, secuestro, sabotaje... La variedad parece uno de los objetivos prioritarios de LucasArts, y así deberá ser si quieren que los jugadores mantengan la atención durantes las 15 misiones de las que constará el juego.

Aunque puede tener aspecto de juego de ciencia-ficción poco realista, la mecánica de *Republic Commando* será un calco de los clásicos de la acción táctica. De hecho, en palabras del productor asociado Matt Fillbrandt: "Los Comandos son una fuerza fiel a la República muy similar a los Rangers americanos: soldados de élite altamente cualificados para el combate".



Estaremos al mando de un grupo de soldados de la República.

SWAT 4

■ DESARROLLADOR: IRRATIONAL GAMES
■ DISPONIBLE: 2005

Nada sería lo mismo sin la saga *SWAT*. Y los rumores que apuntaban a que la serie conocería un nuevo capítulo acabaron por confirmarse a finales del pasado abril. Una gran noticia para los aficionados a la acción táctica. Por si fuera poco, el desarrollo cayó en manos de uno de los estudios más solventes de estos últimos años: Irrational Games.

Argumentalmente, esta nueva entrega se adentra unos años en el futuro para ofrecer una panorámica de la ciudad de Los Ángeles, una urbe sumida en el caos y amenazada por bandas callejeras cada vez más poderosas y brutales. Y ahí es donde entra el jugador, miembro de los SWAT encargados de recuperar el orden. Los gráficos serán fruto de un motor que responde al nombre de Vengeance, que a su vez se basa en el Unreal Engine.



Esta vez tocará restaurar el orden y salvar a inocentes... en el año 2006.

En un juego como el que nos ocupa, el apartado multijugador no estaría completo sin un modo cooperativo, característica especialmente importante en los títulos de acción táctica. Pues bien, en *SWAT 4* se podrá superar la campaña desde un principio en compañía de jugadores de carne y hueso.



vitales instauradas por *Rainbow Six*. Juegos como *Conflict: Desert Storm*, *Counter Strike: Condition Zero* o el inminente y prometedor *Full Spectrum Warrior* excluyen la planificación previa de las misiones, incluyen interfaces simplificadas y apuestan por una mecánica más basada en los elementos de acción y menos en la táctica.

¿Será ésta la tendencia que seguirán la mayoría de los juegos de acción táctica venideros? Parece que sí. Para percatarse de ello basta con echar una ojeada a los títulos que aparecen en el reportaje. La industria está empezando a apostar fuerte por este subgénero, invirtiendo cantidades industriales de dinero en proyectos triple A que únicamente resultarán rentables en el caso de lograr acaparar el interés de los mismos jugadores que se dejan las cejas y parte de su dinero jugando a *Doom 3*, *Far Cry* o *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*.



El Señor de los Anillos LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Por N. Vico

No va a ser el primer **juego de estrategia** en tiempo real **basado en** la obra de Tolkien, pero sí se perfila como el más completo y espectacular. Su diseño **se ciñe a la narrativa cinematográfica** y, al mismo tiempo, contiene lo mejor de los juegos de estrategia y conquista por turnos. Un título **cargado de promesas.**



El retorno del Rey es la segunda película más taquillera de todos los tiempos. Además, si sumamos los ingresos de la trilogía completa, la cifra ronda los 3.000 millones de dólares. Y eso es sólo en cines. Con la licencia de la trilogía, EA ha producido hasta ahora juegos de acción y aventuras que han logrado un gran éxito comercial. Con una fórmula relativamente similar, el estudio de la compañía en Los Ángeles ha dedicado nada menos que cuatro años al nuevo juego basado en la franquicia, según nos cuenta Harvard Bonin, productor de *La Batalla por la Tierra Media*.

El proceso de desarrollo de este juego ha sido toda una experiencia para el equipo. Por ejemplo, han tenido la oportunidad de visitar los escenarios del rodaje en Nueva Zelanda para imbuirse del espíritu de las películas. "Trabajar con New Line Cinema ha sido sorprendentemente fácil, pues nos han proporcionado acceso a todo: materiales, actores…", según cuenta Bonin. De hecho, el productor asegura que "lo más difícil de esta producción ha sido intentar hacernos con la visión de las películas, su belleza. Tratar de captar eso, los inmensos ejércitos, el ritmo, el espíritu de la serie, ha sido lo que más nos ha costado".

Una estrategia diferente

Desde luego, parecen haberlo conseguido, al menos en los escenarios que hemos podido jugar. El motor gráfico de *Generals* ha sido drásticamente modificado para proporcionar un entorno visual imponente con especial atención a los pequeños detalles, al tiempo que permite una enorme libertad de cámara para contemplar la acción desde casi cualquier ángulo.

Esto, junto a la utilización de toda la arquitectura y materiales de las películas y la cuidada reproducción en 3D de los rostros de los actores, acaba por asegurar una experiencia muy cinematográfica. Además, el juego se cargará durante las animaciones, de modo que el ritmo va a ser constante.

La batalla por la Tierra Media va a aportar elementos originales a la estrategia en tiempo real. Para empezar, dispondrás de un mapa estratégico de conjunto desde el que elegir las misiones que quieres realizar, lo que asegura una experiencia no lineal. Asimismo, puedes escoger entre cuatro bandos, dos para el Bien y otros dos para el Mal.

Este mapa va a ser el núcleo central del juego y mostrará los progresos del jugador. Incluso tu sistema de recursos va a depender de este mapa, ya que no tendrás que recolectarlos, los irás acumulando a medida que controles nuevos territorios. En el caso de los humanos, el único recurso del que vas a tener que preocuparte es el oro, que se obtiene a través de granjas que deberás ir construyendo a medida que progresa tu campaña de conquista.

La construcción de estructuras tampoco responderá al sistema habitual del género. Deberás hacerte con una serie de puntos de construcción para poder erigir edificios, aunque en algunos escenarios van a estar disponibles desde el principio. Al pulsar sobre uno de ellos, se desplegarán unos discretos menús, coherentes con la filosofía cinematográfica del juego, ya que la interfaz casi nunca dificultará

la visibilidad del escenario. En palabras de Bonin, “podrás desplegar una interfaz reducida en la parte inferior de la pantalla o, si lo prefieres, una a pantalla completa”. El jugador también va a poder decidir sobre aspectos menores como cuál de los botones del ratón servirá para asignar órdenes.

En cuanto a unidades, éstas van acumular experiencia, lo que las convertirá en valiosas y hará que sea muy útil conservarlas de una misión a otra. El sistema de mejoras de tu tropa no va a ser automático. Por ejemplo, si dispones de arqueros elfos y quieres que disparen flechas de fuego, tendrás que producir una unidad especial que repartirá dichas flechas a un solo escuadrón de arqueros. Luego podrás elegir manualmente a qué escuadrón deseas entregar las flechas o seleccionar una opción automática para que las reciba el escuadrón más próximo.



El uso de nieblas volumétricas aportará gran realismo en la batalla.

Batallas épicas



Hablamos de escuadrones porque es el término más cercano a la realidad del juego. Más que unidades aisladas, se producen pequeños escuadrones que la interfaz trata como una sola unidad. De esta manera, se simplificarán los combates y te será posible manejar sin problemas aglomeraciones de hasta 500 unidades, todas con sus modelos 3D.

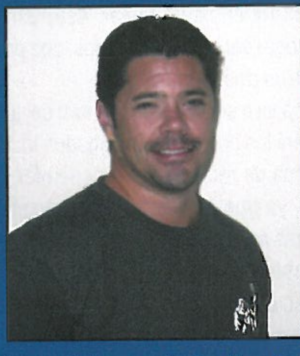
La construcción de estructuras y la recolección de recursos no responderán al sistema habitual

Además, va a ser posible combinar dos grupos en uno solo, lo que aportará otro elemento estratégico. Por ejemplo, al combinar infantería con arqueros, lograrás que la infantería proteja a los arqueros en caso de que el enemigo se acerque peligrosamente a ellos.

Todo esto, llevado a términos de jugabilidad, se va a traducir en auténticas batallas muy fieles a las que se ven en las películas. Por ejemplo, en el abismo de Helm, tendrás que defender la fortaleza del ejército invasor. El interior de los muros albergará numerosas tropas y varios puntos de construcción, así como campesinos y otros civiles a los que

Entrevista con Harvard Bonin, productor del juego

"HAY QUE CREAR JUEGOS QUE VALGAN LO QUE CUESTAN"



Veterano de la industria virtual, Bonin lleva tiempo coordinando el equipo que ahora trabaja en *La batalla por la Tierra Media*. Juntos han trabajado previamente en dos entregas de la serie *Command & Conquer*.

Game Live: ¿Sois todos fans de El Señor de los Anillos?
Harvard Bonin: El equipo es muy variado, hay incondicionales de la obra de Tolkien y las películas de Jackson y gente a la que no le gusta en absoluto. En cualquier caso, gracias a la trilogía cinematográfica, *El Señor de los Anillos* ha pasado de ser una obra de culto a algo universal.

GL: Tratándose de *El Señor de los Anillos*, ¿habéis puesto especial empeño en el desarrollo?
H.B.: Es un proyecto con un sabor especial, y lo hemos afrontado con la experiencia que nos dieron los anteriores. Pero sí, yo diría que algunos integrantes del equipo se enorgullecen más de este título que otros debido a su pasión por *El Señor de los Anillos*.

GL: ¿Cuáles han resultado los aspectos más complicados?
H.B.: Captar la visión de Jackson ha sido difícil, pero también hay otras cosas que han supuesto un gran reto. Por ejemplo, ahora los personajes no son tanques, algo que hemos tenido que tener muy en cuenta a lo largo de todo el desarrollo.

GL: ¿Esperas que el juego tenga tanto éxito como los de acción y aventuras previos?
H.B.: Bueno, nosotros no salimos con la película, pero los jugadores de PC saben que es un juego creado para ellos y conocen nuestra experiencia. Intentaremos acercarnos a los requisitos de *C&C: Generals* lo más posible para que pueda ser jugado por un gran número de usuarios.

GL: ¿Qué opinión te merece la idea de Warner de penalizar a los desarrolladores de juegos basados en películas si no obtienen unos mínimos de puntuación entre la crítica especializada?
H.B.: Creo que la clave es que debemos ser capaces de crear juegos que valgan los 50 euros que suelen costar. Y no es fácil.

GL: La línea que separa los géneros tradicionales es cada vez más fina. ¿Cómo crees que afectará eso a las futuras producciones?
H.B.: Me gusta la mezcla de géneros, poder personalizar y mejorar tus personajes como en *GTA*, *Ratchet & Clank 2* y otros títulos. Creo que los juegos que fusionan elementos mejoran los géneros.

A LA VENTA EN
OCTUBRE

sólo
19,95€

INFILTRATE
tras las
impenetrables
Defensas
Británicas

COMBATE
contra
la poderosa
Tecnología
Alemana

DOMINA
los cielos
con la
Aviación
Americana

VENCE
a los
potentes
Tanques
Soviéticos



EUROPEAN FRONTLINE

DISTRIBUIDO POR:



ON GAMES




Los asedios masivos protagonizarán los niveles más espectaculares.

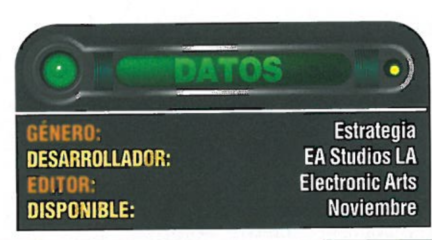

Gandalf y Boromir cabalgan hacia Osgiliath antes del sitio de la ciudad.

proteger. Un cronómetro marcará el tiempo que falta hasta que lleguen los orcos, así que deberás darte prisa en construir todo lo necesario y afianzar tus defensas.

Los arqueros elfos de Elrond llegarán justo a tiempo, pero no serán suficiente, así que vas a tener que aguantar hasta que llegue Gandalf con más refuerzos. El escenario es inmenso y la primera oleada de enemigos no tardará en llegar. El fragor de la batalla podría distraer la mente de lo realmente importante, pero es necesario que se imponga la razón y que mantengas la cabeza fría. Si las cosas se tuercen un poco, podrás recurrir a una habilidad especial para convertir a los civiles en tropas.

Emociones a flor de piel

En otros escenarios, como Osgiliath, las máquinas de asedio jugarán un papel fundamental. La defensa va a incluir gigantescos calderos de aceite hirviendo y otros elementos que proporcionarán un gran apoyo a las tropas. Asimismo, podrás invocar al ejército de espectros que Aragorn ha sacado de su encierro, mientras que Gandalf emplea su magia para hacer frente a los peores enemigos.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	EA Studios LA
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre



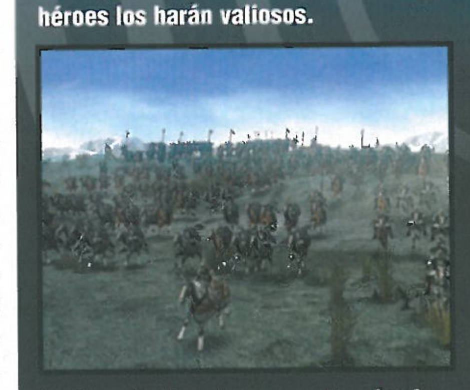
Un juego de los autores de *Red Alert 2* y *Generals* que reunirá las batallas más espectaculares de la trilogía cinematográfica de Peter Jackson y otras nunca vistas. La propuesta es arriesgada, ya que algunos de sus elementos se alejan de los cánones del género, pero las expectativas son muy altas.

Cada una de las cuatro facciones (Gondor, Rohan, Isengard y Mordor) va a contar con una capacidad estratégica diferente. No sólo las unidades y héroes serán distintos, también variará la forma en que se obtendrán y utilizarán. Por ejemplo, el suministro de orcos es prácticamente infinito para Mordor, pero éstos no provocan el mismo terror entre los humanos que los trolls, así que en un momento dado puede ser interesante sacrificar una estructura de producción por otra para incluir a los gigantescos trolls entre las filas de Mordor.

El terror va a ser sólo uno de los cinco estados emocionales que las tropas de ambos bandos podrán presentar en según qué situaciones. La presencia de un troll provocará que un escuadrón de Gondor salga huyendo, el grito de un nazgul puede hacer huir a todo un batallón y la presencia de un héroe puede ser suficiente para que cunda el pánico entre los orcos.

Pero no todas las misiones seguirán el repetitivo esquema de las grandes batallas, el ataque o defensa de las fortalezas. En algunas de ellas tendrás en tus manos el destino de un puñado de héroes, la Comunidad del Anillo. En estas misiones, cambia el ritmo de juego e

Las habilidades individuales de los héroes los harán valiosos.


La llegada de refuerzos salvará más de una batalla.


El grito de un nazgul podrá sembrar el pánico entre quienes lo oigan.


Gondor se prepara para la defensa poniendo a punto los lanzapiedras.


Las torres de asalto serán el mayor peligro en la fase inicial del asedio.


El Señor Oscuro contará con un ejército virtualmente infinito.


Se han incluido múltiples "homenajes" visuales a las películas.


Un ariete puede acabar con cualquier puerta, pero sus operarios son vulnerables.


Se ha reproducido la arquitectura de la trilogía con gran detalle.

incluso el motor. Atravesar Moria no va a ser fácil: hay peligros constantes, miles de enemigos y un monstruoso Balrog. Sólo tendrás de tu lado a los miembros de la Comunidad, cada uno con sus fortalezas, debilidades y habilidades especiales, lo que da a estas fases un claro contenido de juego de rol.

Aquí no se contará con las habilidades o poderes de facción que tienes accesibles en otras misiones, como el bosque élfico o los ents. Deberás aprender a sacar el máximo partido de los nueve personajes a tu disposición y la inteligencia artificial cobrará especial relevancia, dada la dificultad de gestionar a nueve personajes simultáneamente.



Una vida larga

Toda la riqueza del universo de Tolkien se plasmará en las más de 50 misiones que, según nos explica Bonin, tendrá el juego: "Tanto las novelas como las películas presentan la historia desde la perspectiva de los miembros de la Comunidad, así que hemos tenido que escribir una historia para las campañas de Isengard y Mordor". Hay que tener en cuenta que este elevado número de misiones se repartirá de forma no lineal entre las distintas facciones, de modo que puede llevar bastante tiempo jugarlas todas.

Aunque todo pinta muy bien, la conjugación de tanta diversidad en las campañas y la progresión del jugador podría torcer finalmente el resultado. No obstante, el tutorial del juego debería ser suficiente para que cualquiera se haga con él. De hecho, y según Bonin, hasta se están planteando incluir vídeos tutoriales, lo cual es síntoma inequívoco de cuán diferente será este juego de cualquier otro.

También queda por ver qué pasará con el editor de misiones y campañas y el modo multijugador. Bonin afirma que no sólo se incluirá el editor con el juego, sino que "habrá un manual que documentará perfectamente el editor. Incluso estamos pensando en incluir vídeos tutoriales específicos para el editor". Con todo ello se pretende apoyar al máximo a la comunidad de jugadores, para la que se crearán una serie de canales adicionales: "contestaremos preguntas sobre modding y haremos cuanto esté en nuestra mano para que el juego crezca más allá del contenido de la caja", asegura Bonin. En cuanto al multijugador (hasta ocho participantes), Bonin no ha querido ser muy explícito: "En el pasado hemos invertido tiempo y esfuerzo en crear modalidades que los usuarios querían pero que después casi nadie jugaba, así que ahora seremos algo más pragmáticos".

En definitiva, *La batalla por la Tierra Media* tiene el potencial para ser uno de los grandes juegos de estrategia en tiempo real de este otoño, pero aún le quedan meses por delante, y en ellos se tomarán decisiones de importancia y que pueden condicionar mucho el resultado final.


Las huestes de Mordor utilizarán a los trolls para múltiples funciones.



LOS SIMS

Por S. Sánchez

Que tiemble la bolsa. Si *Los Sims* fue todo un fenómeno de ventas, mejor ni pensar en **lo que puede dar de sí esta segunda entrega**. La versión que hemos probado demuestra que **el juego está prácticamente acabado** y que ofrecerá contenido de sobras **para contentar a la legión de seguidores** que lo esperan con impaciencia.

2



Sí, yo he sido el redactor de *Game Live* que ha venido lidiando con todos los productos sims editados hasta la fecha. Cada vez que aparecía una nueva expansión, yo era el elegido para analizarla. Al principio, el juego y todos sus derivados me apasionaban, pero con el tiempo, analizar una y otra vez pequeñas variantes de lo mismo se convirtió en una pesada carga. Seguro que algunos os habréis quedado con ganas de más expansiones, pero la verdad es que las últimas apenas aportaban al juego nada relevante: algún nuevo escenario, nuevos objetos y poco más.

Por suerte, la llegada de *Los Sims 2* ha vuelto a despertar en mí el interés por las vidas de estas criaturas virtuales. Ya habíamos visto el juego en sucesivas presentaciones en ferias internacionales y nos habían llamado la atención, sobre todo, sus extraordinarios gráficos, todo un salto cualitativo para la serie. Queda claro que los nuevos sims están más vivos que nunca. Han ganado en detalle y expresividad, y ahora disponen de un convincente repertorio de animaciones.

Como es habitual, podrás elegir entre alguna de las familias ya creadas, pero, si te dejas llevar por la curiosidad y optas por crear tu propia familia utilizando la herramienta de creación de personajes, vas a llevarte una grata sorpresa. Las opciones disponibles son muchas y seguro que aún aumentarán en la versión final. La introducción de una especie de simulador de ADN dará mucho juego, porque, como más adelante te explicamos, éste va a ser el juego de la herencia y las generaciones.

Podrás optar por crear sims aleatorios, de distintas edades y sexo, o bien personalizarlos a tu gusto. En lo que a rostro y vestuario se refiere, no tendrás ningún problema para dar con uno a tu gusto, pero tal vez se queden algo cortas las posibilidades de personalización de aspectos como la complexión del personaje, ya que sólo se te permite elegir entre delgado y rellenito. Y no todo se reduce al aspecto físico, porque tendrás que definir su personalidad y, sobre todo, su motivación en la vida, quizás la mayor aportación a la jugabilidad que hará *Los Sims 2*.

Amores que matan

Resulta también interesante comprobar que a la hora de crear una familia podrás definir qué relación mantienen entre ellos, lo cual estará muy bien, ya que así, una vez empieces a jugar, no tendrás que luchar para hacer que se quieran los que supuestamente están casados. Eso no quiere decir que no les puedan ir mal las cosas: para romper parejas, siempre estarás a tiempo.

Una vez tengas tu familia lista para trasladarse a su nueva casa, verás que tienes cuatro alternativas. Puedes elegir entre uno de los tres barrios ya creados o empezar un barrio de la nada. Los predeterminados responderán a los nombres de Gentil, Las Rarezas y Villa Verona. El primero de todos será una evolución del barrio con el que todos nos iniciamos en *Los Sims*, pero teniendo en cuenta que han pasado 50 años y los antiguos habitantes que quedan han envejecido y tenido descendencia.

Otra de las novedades de *Los Sims 2* serán las historias que rigen cada uno de los tres escenarios, que no son otra cosa

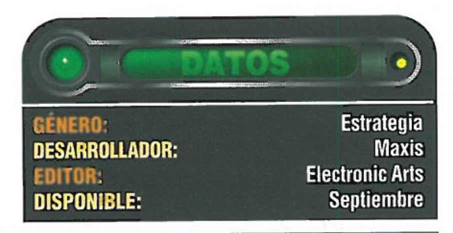


En *Los Sims 2*, encontrar pareja es cuestión de segundos.

que la definición de las relaciones entre los habitantes de las distintas casas. Por ejemplo, en Gentil nuestro viejo conocido Mortimer Goth ha amasado una gran fortuna con el paso de los años, y aunque tú puedas jugar en este barrio al margen de lo que suceda alrededor de la herencia de Mortimer, también podrás plantearte participar en la puja y descubrir la forma de hacerte con parte de la herencia.

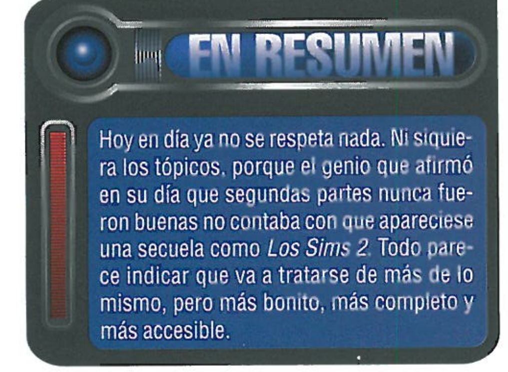
Área reservada

Teniendo en cuenta que Las Rarezas es un desértico páramo que trata de recrear la mítica Área 51, no es de extrañar que los protagonistas sean los extraterrestres y todo tipo de friquis. En cuestión de diseño de casas, será sin duda el más original, aunque es más que probable que muchos jugadores prefieran algo más tradicional y opten por Gentil o Villa Verona. De este último, no resulta difícil imaginar que se tratará de una representación de la historia de Romeo y Julieta a lo moderno, como en la película de Leonardo di Caprio pero en versión sims.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Maxis
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Septiembre



EN RESUMEN

Hoy en día ya no se respeta nada. Ni siquiera los tópicos, porque el genio que afirmó en su día que segundas partes nunca fueron buenas no contaba con que apareciese una secuela como *Los Sims 2*. Todo parece indicar que va a tratarse de más de lo mismo, pero más bonito, más completo y más accesible.

Entrevista a Will Wright, jefe de diseño del juego
"NO FALTAN IDEAS ORIGINALES"



Will Wright siempre ha tenido una visión de cómo debe ser un videojuego que se aparta de las corrientes mayoritarias. Y eso no le ha impedido ser el creador de mayor éxito del mundo. La clave quizás sea que nunca pierde de vista la realidad.

Game Live: ¿Qué se siente siendo el creador del juego de mayor éxito del mundo?
Will Wright: No me considero el único creador de *Los Sims*. Todas las personas del equipo han aportado mucho. Ha sido un verdadero esfuerzo conjunto.

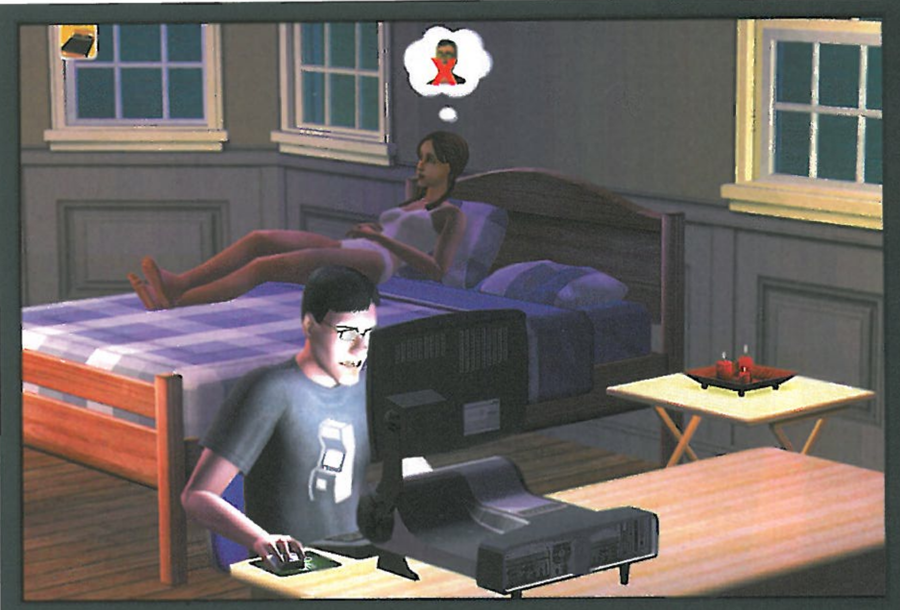
GL: ¿Por qué crees que la mayoría de los juegos están basados en guerras y conflictos?
W.W.: La industria de los videojuegos está muy centrada en unos géneros. La mayoría de juegos son de fantasía, ciencia-ficción, guerras o deportes, pero si te fijas en otros campos, como la literatura, el cine o la TV, está claro que estos géneros sólo suponen una pequeña parte del total. De hecho, la mayoría de libros o películas no versan sobre estos temas sino sobre la realidad, porque la realidad es algo hacia lo que todo el mundo puede sentir una mayor afinidad. Éste es el tipo de juegos que me gusta hacer y que intenté crear con *Los Sims*.

GL: ¿Crees que faltan ideas originales?
W.W.: No. Lo verdaderamente difícil es conseguir que una compañía aporte los 10 millones de dólares necesarios para llevar a cabo esa idea. Hay ciertas fórmulas de éxito garantizado, y la mayoría de compañías se apuntan a estas fórmulas.

GL: Entonces, ¿por qué no hay más compañías que hayan seguido la estela de *Los Sims*?
W.W.: Algunas sí lo están intentando últimamente, con títulos como *Singles* o *Playboy: The Mansion*. Pero de hecho, aunque *Los Sims* es un juego en apariencia muy simple, nos llevó años lograr esta simplicidad. Por eso creo que partimos con cierta ventaja.

GL: ¿Cuáles son vuestros proyectos para el futuro?
W.W.: Estamos creando algo verdaderamente distinto, aunque posiblemente no empecemos a ver los primeros detalles hasta el año que viene.

Este último escenario es perfecto para explicar el funcionamiento de las motivaciones en la vida de cada sim. Como siempre, tendrás que ocuparte de que tus sims prosperen de la mejor forma posible, o al menos ésa es la forma lógica de jugar. Eso implica cubrir sus necesidades vitales y, a poder ser, hacer que prosperen en sus carreras. Pero en *Los Sims 2*



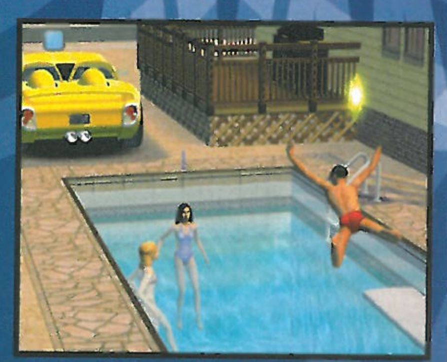
Ésta es la viva imagen de nuestro compañero Masnou, con sus virtudes y sus defectos.



Hasta estos extremos llegará la variedad en lo que respecta a las nuevas animaciones.



Nada tienen de especial dos mujeres que se dan la mano. El matiz viene después.



¿El dinero no da la felicidad? Hay mucho que hablar sobre el tema.



También habrá lugar para un poquito de mal rollo en *Los Sims 2*.

aparece el tema de las motivaciones, que, en líneas generales, tiene que ver con aspectos como el amor, la familia, la riqueza, la popularidad o el conocimiento. Deberás elegir una de estas motivaciones básicas para cada sim.

> **Tendrás que definir la personalidad de tus criaturas y su principal motivación en la vida**

Todo por amor

Los ya creados tienen su motivación definida. En el caso de Romeo, por ejemplo, su motivación no podía ser otra que el amor. Es decir, que a lo que este joven insensato aspira en la vida es estar perdidamente enamorado y ser correspondido. Por ello, el juego te irá planteando pequeños retos para Romeo que, en su mayor parte, tendrán que ver con afianzar su relación con Julieta.

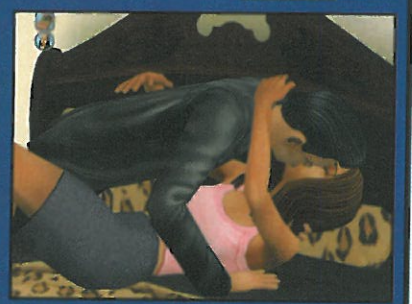
Cuando se vayan cumpliendo estos objetivos, se ganarán puntos que podrán ser invertidos en objetos únicos. Objetos que realmente pueden llegar a ser muy útiles pero que, de usarlos mal o hacerlo cuando tu sim no está pasando por un buen momento, podrán acarrear consecuencias funestas.

Hablando de relaciones, como hemos dicho, *Los Sims 2* será el juego de las generaciones, porque tus personajes envejecerán y tendrás que ocuparte, si quieres, de que sus genes no se pierdan para siempre. Tener hijos resulta más entretenido que en la primera parte de *Los Sims*, porque al crecer llega un momento en que dependen de sí mismos y se convierten en otro miembro de la familia, con todas las acciones de interacción disponibles.

Esto abrirá un nuevo frente, el de los adolescentes. Resulta realmente divertido forjar a una personita virtual desde sus primeros pasos para luego tratar de que vaya bien en los estudios y compartir sus primeras experiencias románticas. Así, un día acabará por convertirse en un adulto que debe abrirse paso en un mundo regido por las leyes de la competitividad.

La vida de este juego está más que asegurada, ya que va a incluir una opción de actualización incorporada que permitirá descargar nuevos contenidos, como objetos o personajes, sin dificultad alguna. Pero es que además habrá una opción para cargar mods de forma automática, y eso sin contar con las expansiones, ya que Maxis ha confirmado que en cuanto *Los Sims 2* esté en la calle, su siguiente proyecto será un generoso lote de expansiones.





Teniendo en cuenta cómo se ponen en Estados Unidos cuando aparece un pezón femenino en la caja tonta, no es de extrañar que fuese un producto europeo (*Singles*) el encargado de plagiar la fórmula de *Los Sims* añadiéndole situaciones subidas de tono. *Los Sims 2*, sin llegar a los extremos de *Singles*, va a romper un poco más con la corrección política ofreciendo situaciones de juego "adultas". Así, no será raro que a alguno de tus personajes le propongan abiertamente mantener relaciones sexuales con otro. Aquí lo llamarán "ñiqui-ñiqui" y no vas a ver más que sospechosos bultos bajo las sábanas.

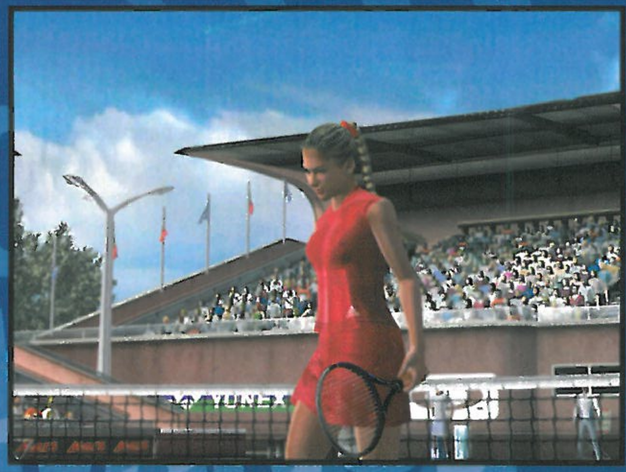


TOP SPIN

Está claro que ***Top Spin* no hubiese sido posible sin *Virtua Tennis***. El que Microsoft lanzó en Xbox y que ahora publicará Atari en PC **se perfila como un discípulo** aventajado del clásico de Sega, **pero**, como ocurre con cierta frecuencia, **parece probable que** el alumno **sea capaz de superar al maestro**.

Por S. Sánchez





Top Spin llega a territorio PC tras batirse el cobre y demostrar que está a la altura de los mejores a su paso por Xbox. La versión consolera era tan buena que nos conformamos con una conversión total bien adaptada a nuestro hardware pecero, no pedimos más. Y lo cierto es que nuestra petición puede verse satisfecha con creces: el material jugable que hemos probado puede ser un simulador modélico, lo mejor que han dado de sí hasta ahora las recreaciones del deporte de la raqueta.

Seguro que alguna de las múltiples opciones que te ofrecerá el juego servirá para calmar tus ansias de buen tenis. La primera de todas, tal vez la más tentadora para ir abriendo boca, consistirá en jugar un partido de exhibición. Podrás configurarlo para decidir la duración, pista y participantes. Tendrás a tu disposición 16 jugadores masculinos y otros tantos femeninos, pero no dispondrás de la posibilidad de enfrentar a un hombre con una mujer en reedición de las célebres batallas de sexos de hace unos años.

A todo tenis

El juego no va sobrado de licencias, pero contará con algunas llamativas. Sampras, Hewitt, Hingis o Kournikova van a estar entre los tenistas de élite con los que vas a poder jugar. El nivel de detalle con el que se ha representado a estos jugadores ya dice mucho de la calidad gráfica de *Top Spin*, pero lo mejor de todo es que tú mismo podrás crear jugadores con el potentísimo y sencillo editor que va a incorporar la versión comercial. Crear un jugador propio se perfila como la opción estrella para el resto de modos de juego, y resultará obligado en el modo carrera. En primer lugar, deberás elegir el sexo de tu alter ego. Luego tocará optar entre las múltiples cadenas de ADN que definirán el color de la piel y constitución del jugador o jugadora.

A partir de aquí, podrás conformarte con el resultado aleatorio que aparezca, forzar a



Conseguir un *ace* no será muy habitual, pero no hay nada imposible.

la máquina a que genere otros resultados según las preferencias previamente elegidas o bien dedicarte a fondo a la cirugía estética. Si optas por la última opción, descubrirás el auténtico potencial de personalización que tiene este juego. Empezando por la cabeza, nada escapará a tu control. Una lista completa de las características que pueden modificarse nos dejaría sin apenas espacio para el resto del artículo, así que basta con que te digamos que puedes alterarlo TODO, hasta detalles inimaginables. El resto del cuerpo también podrá ser modelado para alterar sus proporciones y musculatura. Por último, tendrás la oportunidad de elegir sus ropas entre un limitado surtido que incluye también distintos tipos de gafas y pendientes.

La bola entró

Resuelto el tema del físico, podrás empezar a definir sus movimientos básicos y sus puntos fuertes. Dispondrás de opciones más que suficientes para que tu jugador sea una réplica casi exacta de ti, de tu tenista preferido o del amor de tu vida, esa persona que supo cautivarte con su inverosímil dominio de la raqueta. En cuanto lo tengas, ya podrás embarcarte en la lucha por el número uno del ranking mundial.

Podrás disfrutar de torneos personalizados y modos multijugador, pero lo más divertido va a ser el modo carrera, el gran atractivo para las partidas en solitario. Este modo recuerda bastante al que ofrecía *Virtua Tennis*, pero ha sido mejorado en la mayoría de los aspectos que importan. La idea es que empezarás desde la última posición del ranking mundial y tendrás que luchar para llegar a lo más alto. Para ello, nada mejor que empezar jugando.

Podrás viajar de forma gratuita por todo el mundo buscando torneos de baja estofa en los que empezar a escalar posiciones. Para superar estas primeras pruebas, bastará con algo de reflejos y el dominio de un tipo de golpe determinado. No te hará falta mucho más para iniciar tu ascensión en el mundo del tenis e ir ganando algo de dinero con el que mejorar tu equipo (todo por la estética), entrenar y perfeccionar tus habilidades de tenista.

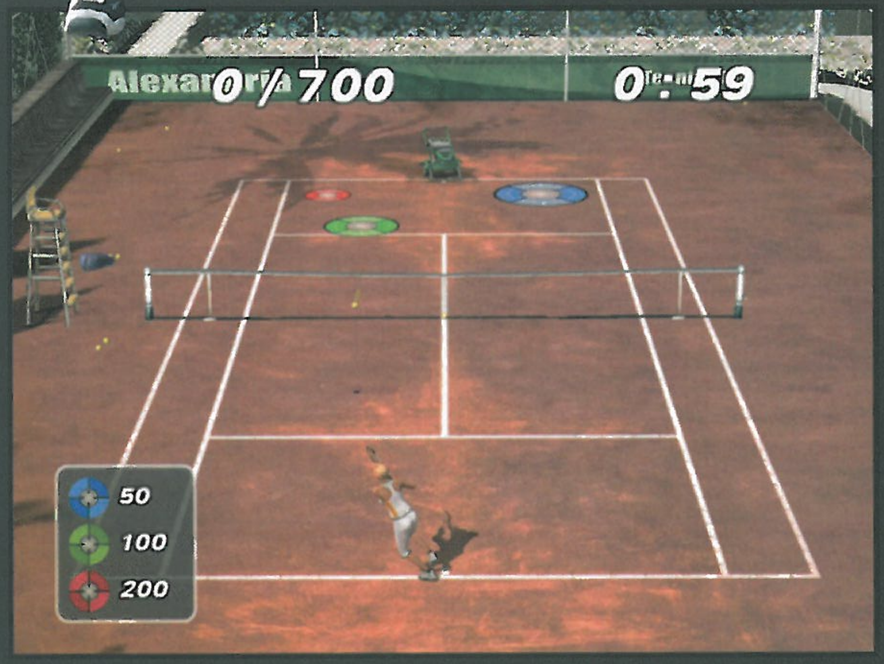
Antes de comentar estos entrenamientos, cabe decir que hay una segunda forma de conseguir mucho dinero y material: encontrar un patrocinador. Esto resultará más fácil de lo que puedes imaginarte. Simplemente debes elegir una de las sedes de grandes marcas como Adidas, Reebok u Oakley para que te hagan una sencilla prueba, que consiste en derrotar a un rival más que asequible. A medida que vayas mejorando en el ranking,



Tu prima, tu hermana, tu novia... Podrás hacer que cualquiera sea una estrella.


Kournikova podrá ganar su primer Grand Slam, aunque sea en un juego.


Si cuelas un saque utilizando el golpe de riesgo, harás sudar a tu oponente.



Las pruebas para conseguir patrocinador son muy parecidas a los entrenamientos.

DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Power & Magic Development
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

No hay nada imposible, y menos en el mundo de los videojuegos. Algún día tenía que salirle un digno sucesor al aclamado *Virtua Tennis*, y parece que ese día está a punto de llegar. En fin, que nos alegramos muchísimo, porque el tenis virtual de precisión está de enhorabuena y la diversión pura también.



Deberás cambiar de mentalidad antes de un partido de dobles.



Cuando consigas acceder a los grandes torneos, empezarán a sonarte los nombres de tus rivales.

ENTRENA DURO Y VENCERÁS

Cuatro son las disciplinas en las que puedes mejorar. Si superas los entrenamientos, tus puntos de habilidad aumentarán y notarás importantes progresos en los partidos.



GOLPE NORMAL

Basta con meter la bola en los recuadros. El problema es el tiempo limitado de que dispones para ejecutarlo.



REVÉS

Lo mismo que con el golpe normal, pero teniendo que usar tu revés. Ten cuidado, porque los errores te harán perder tiempo.



SAQUE

Suma puntos metiendo la bola en los círculos. Cuanto más pequeños sean éstos, más puntos obtendrás.



VOLEA

Parece sencillo, pero aquí las bolas se te echan literalmente encima. Como todo, es cuestión de práctica.

podrás volver a la compañía para superar otro tipo de pruebas que te proporcionen cantidades mayores de dinero y más material para ir a la moda.

Golpea y aprende

Pero, como decíamos, el dinero servirá sobre todo para pagarte las clases de tenis que vas a necesitar como el comer. Aquí será cuando quede patente el porqué de la supremacía de *Top Spin* sobre cualquier otro juego de tenis, ya que tendrás que enfrentarte al sistema de control del juego. No es que se trate de un reto, ya que es sumamente intuitivo, pero si realmente quieres superar la zona media de la tabla no te quedará más remedio que aprender a colocar la bola donde quieras y como quieras en todo momento.

Lo más divertido va a ser el modo carrera, el gran atractivo para las partidas en solitario

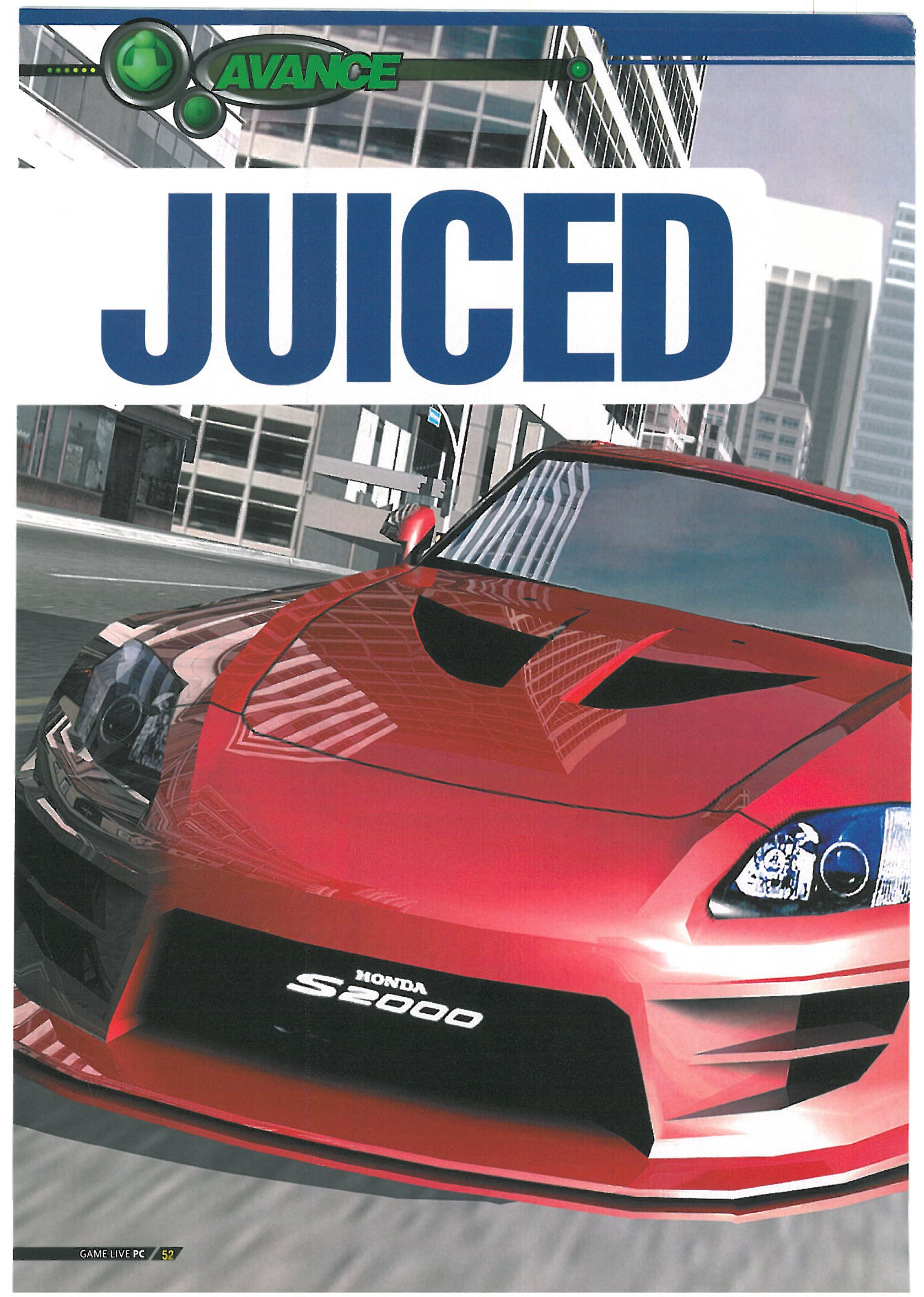
Verás que los entrenamientos son menos originales y divertidos que los de *Virtua Tennis*, pero igual de efectivos. Hay que tener en cuenta que el juego será una conversión de Xbox, por eso va a hacerse más que recomendable el uso de un gamepad con al menos seis botones. Cada uno de estos botones corresponderá a un golpe distinto, y dos de ellos serán los llamados golpes de riesgo. Se llaman así porque su funcionamiento será algo distinto al de los demás: no bastará con pulsarlos para realizar el golpe, sino que aparecerá una barra vertical con un pequeño indicador que se desplaza a toda velocidad y que debes conseguir que quede centrado en medio de la barra para que el golpe sea efectivo. Resulta interesante también la forma que han tenido de incorporar el elemento psicológico en el juego, ya que según la buena o mala racha que lleves en el partido, el indicador se desplazará más o menos deprisa.

Otro de los puntos fuertes de *Top Spin* será la forma de aunar realismo con jugabilidad. Los movimientos de los jugadores serán realmente espectaculares, haciendo creíble que estás viviendo un partido de tenis. Además, se notarán perfectamente las diferencias entre las distintas superficies.

El modo multijugador es lo único por lo que a estas alturas no pondríamos la mano en el fuego, pero eso se debe a que no estaba todavía implementado en la versión a la que hemos tenido acceso. Así que, por ahora, sólo podemos limitarnos a decir que el juego tendrá opciones multijugador y que esperamos que sigan el mismo camino por el que van el resto de opciones al adaptarse de consola a PC.



Tras cada punto, podrás hacer algún gesto que denote tu estado de ánimo.



AVANCE
JUICED
HONDA
S2000



No se veían gráficos tan coloristas en un juego de carreras desde hace tiempo.

¿Un Need For Speed: Underground arreglado? ¿Un ***TOCA Race Driver 2*** urbano? Llámalo como quieras. Incluso **nos atreveríamos a tildarlo de juego de estrategia tunero** sobre ruedas. El caso es que va a tener mucho de todo, y para variar, **todo muy equilibrado**.

Por C. Robles

Hay quien se empeña en ver novedades por todas partes cada vez que se edita un juego de alto presupuesto. Es lógico, la gente se deja llevar por la ilusión que le hace el nuevo software que ha caído en sus manos y se olvida de todo lo que ha conocido con anterioridad. Nosotros queremos hacer un esfuerzo por ser objetivos y decirte lo que resulta evidente: que ninguna de las "novedades" que encontrarás en *Juiced* son del todo "nuevas". ¿*Tuning*? *NFS Underground,* claro. ¿Carreras urbanas de cuatro coches simultáneos? *BurnOut.* ¿Simulación de mecánica completísima y realista? *Gran Turismo.* ¿Carreras estilo arcade? *Ridge Racer.* ¿Avances asociados a un equipo que gana dinero, etc.? *TOCA Race Driver* (entre otros, vaya). ¿Desperfectos con los accidentes que soportar después o que pararse a arreglar? Cualquier *Colin McRae* te servirá como ejemplo de ello.¿Toda una ciudad virtual imaginaria? *Grand Theft Auto.* ¿Carreras urbanas estilo arcade repletas de atajos? *The Italian Job.*

¿De verdad hace falta que continuemos? De todos los aspectos que aparecen en *Juiced,* juraríamos que el único cien por cien original es el título. Sin embargo, al mismo tiempo, *Juiced* cuenta con algo que no tienen los títulos mencionados: todo eso a la vez.

Competencia incompleta

Sí, el tuning está de moda. Tras *Need for Speed: Underground*, *Juiced* se apunta a la fiebre de los automóviles personalizados. Pero no se queda ahí. En la mayoría de los títulos de carreras se echa de menos alguno de los

AVANCE

detalles geniales que sí tiene la competencia. Ninguno es el perfecto resumen de lo que han dado los juegos de PC sobre cuatro ruedas hasta el momento. Ésa es exactamente la propuesta de *Juiced*: ofrecer un exhaustivo compendio de ideas ajenas. Las mejores, las que dan más juego.

Las carreras transcurrirán a diferentes horas del día y bajo distintas condiciones climatológicas

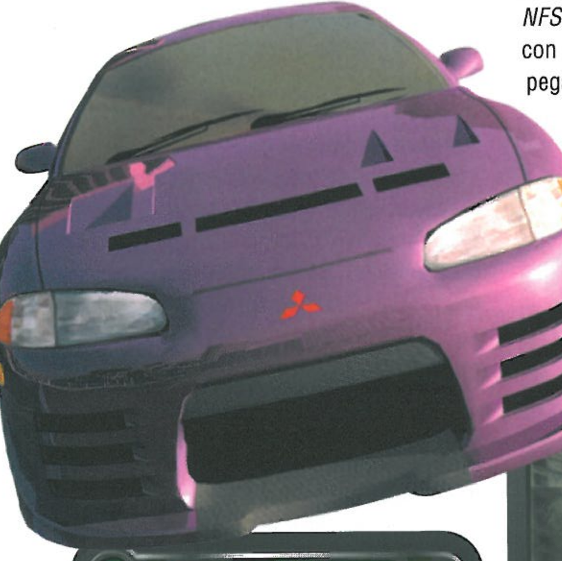
Lo que está haciendo la gente de Juice Games no es en absoluto original, lo sabemos. Pero es efectivo. Y resultará magnífico si este suma y sigue se las arregla para superar en términos de diversión por centímetro cuadrado y calidad técnica a los títulos de quienes se han tomado prestadas las ideas.

Locos por las carreras

Ya te hemos dado un anticipo, pero entraremos en detalles. Tomemos como base *Need For Speed Underground,* dado que ya lo conoce todo el mundo y así nos ahorramos contártelo todo polígono a polígono.

La estructura de carreras va a ser muy similar: dos, tres o cuatro coches simultáneamente, ya sea contra pilotos controlados por la CPU, en red o vía Internet. Pero en *Juiced,* estas carreras no siempre serán nocturnas: transcurrirán a diferentes horas del día y bajo distintas condiciones climatológicas: sol, lluvia, nieve... Además, en *Juiced* los trazados también saldrán de la ciudad, por carreteras costeras o secundarias de montaña, autopistas, interurbanas y demás.

Otra diferencia importante a tener en cuenta es que en *Juiced* los coches sufrirán desperfectos. Desperfectos que, dicho sea de paso, te costará mucho dinero arreglar. Y algo más que dinero... Pues sí, en *Juiced* también vas a tener reputación, como en *NFSU,* pero aquí esa reputación trabajará con cierta inteligencia artificial. Así, si te la pegas varias veces en pocas carreras, perderás el respeto de los demás conductores de la ciudad y te costará mucho poder acceder a competiciones importantes. Por otra parte, si te cargas el coche de un adversario durante un evento, la próxima vez que te encuentres con él en una carrera observarás que tiene una particular fijación contigo.



DATOS

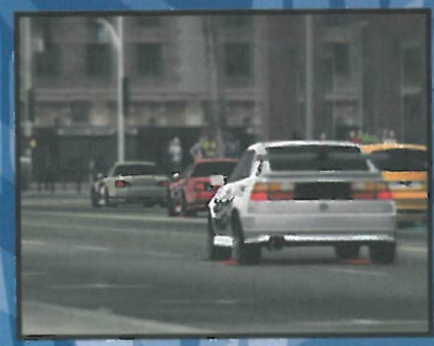
GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Juice Games
EDITOR:	Acclaim
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

No te dejes engañar por las apariencias. Este completo juego de carreras arcade va a ofrecer mucho más que tuning al por mayor y vehículos con colores estridentes. Bajo esas carrocerías multicolor, *Juiced* esconde jugabilidad de verdad, de ésa que dura más de media hora. Transmite buenas vibraciones.



Una tarjeta de última generación será ideal para disfrutar de los gráficos.



Cuando no hay tráfico civil que esquivar, todo parece más sencillo.



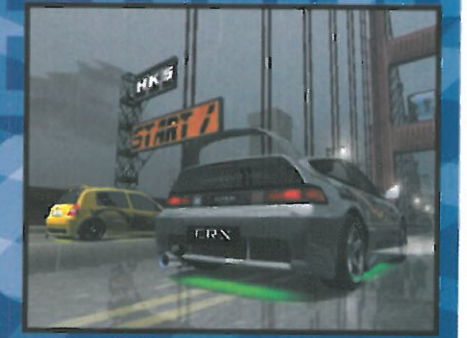
Los efectos para crear una sensación de espacio real son muy buenos.



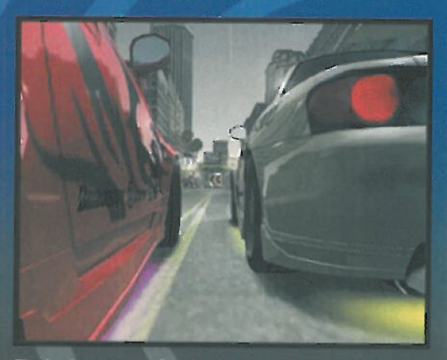
Conducirás en diferentes momentos del día y con distintas condiciones climatológicas.



Parece que los gráficos de *Juiced* superarán a los de sus rivales directos.



La ciudad es imaginaria, pero con multitud de referencias a urbes reales.



Toda la emoción de las carreras urbanas, pero con más opciones, coches...

Con el dinero que ganes corriendo, deberás arreglar tus averías, comprar nuevas piezas o (al fin) tunear tu coche. Y aquí es donde *Juiced* da el adelantamiento magistral a *NFSU* en su propio terreno: si el mismísimo *NFSU2* tendrá la nada desdeñable cifra de 70 *billones* de combinaciones de piezas y configuraciones posibles. ¡*Juiced* tendrá 7,2 TRILLONES! En parte, gracias a que *Juiced* contará con 47 coches reales e infinidad de componentes de sonido, mecánica y tecnología de fabricantes igualmente reales (AEM, Bridgestone, Alpine, Konig...).

Todos para uno, y uno...

Tal vez la característica más inusual de *Juiced* sea, sin embargo, su pequeño toque de estrategia, por llamarlo de algún modo. Y es que las bandas de la ciudad imaginaria en que se desarrollará el juego se han repartido los diferentes barrios de la ciudad. Eso significa que, si quieres que te tomen en serio, deberás formar parte de una banda, así que tendrás que formar una nada más empezar. Con el tiempo, ésta se convertirá en una especie de equipo oficial.

Podréis ganar carreras y competiciones juntos para ganar pasta común –más te vale tener buen ojo a la hora de reclutar pilotos–, intentar apañártelas solo para reunir capital –un proceso algo más lento– o limitarte a apostar por tus amigos en las carreras sin necesidad de subirte a un coche. Todo vale con tal de conseguir pasta, incluso apostarte el coche que conduces si estás seguro de ganar. El caso es reunir dinero, porque ya sabes cómo funcionan las cosas en la calle: si no tienes pasta, no te respetan. Si no te respetan, tienes que currar más para conseguir pasta. El viejo círculo vicioso.

Sólo por las marcas que aparecerán en el juego final, ya se nos cae la baba: americanas, como Pontiac, Chevrolet o Ford; las inevitables japonesas, como Nissan, Mazda y Toyota, y hasta europeas, como Fiat, Peugeot y Renault.

Pero la principal razón por la que babeamos es la física del juego. Olvídate de los 7,2 trillones de combinaciones. Olvídate incluso de los 47 coches reales. Olvídate de todo lo superficial que *Juiced* ha tenido que amasar para poder competir con la corriente de moda que ha generado *NFSU*. Todo eso tan sólo es el disfraz que *Juiced* ha tenido que ponerse para entrar en esta especie de garito de moda que es el tuning. Lo verdaderamente importante continúa siendo la conducción: la física, el realismo, la sensación de velocidad. Y en todo eso, *Juiced* es un arcade que apunta alto, aunque no pretenda competir con simuladores propiamente dichos, títulos serios como *Colin McRae* o *TOCA Race Driver 2*.



El Mazda RX7 ya es precioso sin retoques, pero si quieres dar rienda suelta a tu sentido artístico...



A TODAS HORAS

A diferencia de *Need for Speed: Underground* y de otras series como *Midnight Club*, en *Juiced* las carreras discurren a diferentes horas del día, con las dificultades o ventajas visuales que ello conlleva.



EL CREPÚSCULO

Es el peor momento, ya que las luces del entorno serán fáciles de confundir con las de los vehículos.

EN PLENA NOCHE



Dependerás totalmente del alumbrado de las calles, lo que complica las cosas en las carreteras secundarias.



CON NIEBLA

¿Además de con poca luz, con niebla? Imagínate lo que es salir de la ciudad a 200 con este tiempo.

EN CONDICIONES NORMALES



Con la luz del día las cosas se ven de otro modo. O sea, bien.

AVANCE

ARMIES OF EXIGO

Por G. Masnou

¿Eres de los que sueñan con que algún día aparezcan nuevas entregas de *StarCraft*, *Warcraft* o *Command & Conquer*? **Estás de suerte**: en Blackhole Games van a hacer que **tu sueño** se convierta en realidad brindándote un juego que **aglutinará parte de lo mejor** de estos clásicos.

La industria virtual cada vez se parece más a Hollywood. En lo bueno y en lo malo. Por un lado, los juegos están alcanzando un nivel de acabado técnico impensable hace tan sólo un par de años, con una calidad de texturas fotorrealista, sonido envolvente, entornos y enemigos de geometría complejísima y precisos sistemas de detección de impactos. Por el otro, la gran inversión económica que supone crear un juego competitivo empuja a muchas compañías a jugar sobre seguro, apostando siempre por fórmulas de solvencia contrastada.

Armies of Exigo es un fiel reflejo de la industria que nos toca vivir. Al igual que la mayoría de juegos de estrategia recientes, la obra de Blackhole Games es de las que se proponen como objetivo casi único seguir las pautas de caballos ganadores como fueron en su día *Command & Conquer*, *StarCraft* y *Warcraft III*. Es decir, ofrecer aquello que a la mayoría de jugadores más les gusta: una variedad de unidades que no abrume, pocos edificios que construir, un sistema de microgestión simplificado para que resulte manejable, héroes dotados de poderes y habilidades especiales, batallas multitudinarias con más de 200 individuos participando simultáneamente y elementos de rol relacionados con la experiencia y veteranía que acumulan las unidades cada vez que salen indemnes de un combate.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Blackhole Games
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Armies of Exigo difícilmente será un título de los que marcan época en la estrategia en tiempo real: va a jugar con cartas marcadas, casi las mismas de siempre. Sin embargo, promete un alto nivel técnico y un encomiable saber hacer en casi todos sus apartados. Y eso, a día de hoy, ya es toda una hazaña.



Necesitarás una muy buena máquina para mover tanto polígono.

La edad oscura

Tampoco parece que se estén estrujando mucho la mollera los desarrolladores a la hora de crear un entorno físico para la acción del juego. De nuevo se tira del tópico para dar forma a Exigo, un universo de fantasía medieval deudor de Tolkien en el que la magia, los parajes imposibles y las criaturas ancestrales van a ser el pan de cada día.

Tres serán las razas que lo habiten.


La raza de las bestias tal vez sea la más equilibrada del juego.

PROYECCIONES DE LUJO

Demostrando un gran talento en cuanto a planificación, dominio de la cámara y manejo de gráficos renderizados, los desarrolladores de Blackhole Games han creado varias escenas de vídeo que darán la bienvenida al inicio de cada una de las tres campañas de que va a constar *Armies of Exigo*. El resultado no puede ser más satisfactorio, ya que nos encontramos ante las mejores escenas de enlace no interactivas vistas desde, por lo menos, *Diablo II*. A los fanáticos del séptimo arte les alegrará saber que el juego ofrecerá la opción de verlas tantas veces como se quiera una vez sean desbloqueadas.



La primera, las bestias, una alianza nómada e incivilizada que destacará por el equilibrio entre defensa y ataque de todas sus unidades. Luego vendrán los humanos, con su amplio surtido de estructuras fortificadas que les convertirán en la opción más recomendable para aquellos usuarios a los que gusta jugar a la defensiva. Por último, una raza claramente inspirada en los zerg de *StarCraft* y cuyo fuerte radicará en los ataques a gran escala, ya que van a disponer de las unidades más fuertes, rápidas y baratas de todo el juego.

Armies of Exigo seguirá las pautas de Command & Conquer, StarCraft y Warcraft III

Una vez elegida la raza, arrancará la campaña. Todo va a desarrollarse dentro de un contexto muy familiar, con impresionantes escenas renderizadas a modo de introducción, abundantes cortes cinematográficos para hacer avanzar la historia y unos objetivos a cumplir que alternarán misiones de escolta con otras de invasión o de resistencia numantina.

Bajo tierra

La sorpresa vendrá pasados esos primeros compases de juego, cuando nos internemos en esos mapas que combinarán bellos parajes exteriores con oscuras mazmorras subterráneas. El mundo del juego va a constar de dos grandes áreas yuxtapuestas y conectadas entre sí por grietas, cuevas y túneles (edificables mediante unidades especiales como los gnomos o gusanos) que el jugador podrá cruzar a su antojo con el fin de realizar ataques sorpresa o sortear fortificaciones enemigas. Esta característica puede ampliar considerablemente las posibilidades estratégicas y te obligará a estar en un continuo estado de alerta, no sea que en la superficie o en el subsuelo ocurra algo que escapa a tu control.

Considerando que *Armies of Exigo* se las verá con una dura competencia, la ópera prima de Blackhole Games necesitará de algo más que unos bonitos gráficos y 36 misiones (12 por facción) para salir indemne del duelo. Por ejemplo, podrían ayudar las variadas opciones multijugador. Un total de 12 jugadores podrán demostrar sus habilidades en los diversos modos de combate: a quemarropa, arena, misión (un prometedor modo cooperativo) y el siempre efectivo todos contra todos.

También se incluirá un complejísimo editor con el que alterar y modificar los escenarios del juego o crear otros completamente nuevos. Para finalizar, un ruego: incluyan un manual de instrucciones para manejar el editor. Muchos serán los que lo agradezcan.


El juego estará trufado de escenas de vídeo que narrarán parte de la historia.


En cada nuevo combate, las unidades irán ganando experiencia.


No faltarán a la cita héroes dotados de asombrosos poderes.

LEISURE SUIT LARRY
Magna Cum Laude

Los juegos de la saga *Leisure Suit Larry* se vendieron como rosquillas gracias a su humor de brocha gorda y a algunas situaciones subidas de tono. **Ahora vuelven a la carga** con la que podría ser **la experiencia multiorgásmica del año.**

No todos los ligues de Larry terminarán como a él le gustaría.

Por G. Masnou

Desde los primeros *Larry*, pasando por *Cobra Mission* y la saga *Strip Poker*, hasta las dos entregas de *Lula*, el sexo siempre ha tenido su rincón en el mundo de los juegos de PC. Hay que rendirse a la evidencia: estos productos, por poco elaborados que sean, tienen su público. El mismo que consume cómics eróticos o muñecas de goma. El mismo que considera que ver a una chica (virtual) ligerita de ropa resulta estímulo suficiente para instalar un juego en el disco duro y dedicarle las horas muertas.

Para que te hagas una idea del mucho tirón que tienen los juegos eróticos y lo débil que llega a ser la carne, te contaré la historia de un amigo mío. El muchacho fue capaz de completar de cabo a rabo la versión anglosajona de la primera aventura gráfica de Larry Laffer (*The Land of the Lounge Lizards*) sin tener la más remota idea de inglés y superando las adversidades de una interfaz en la que había que introducir las órdenes ¡por escrito! Lo dicho, el sexo mueve montañas.

Un nuevo Larry

Magna Cum Laude poco o nada tendrá que ver con las anteriores entregas de la saga de Sierra. Para empezar, el protagonismo del juego va a correr a cargo de Larry Lovage, sobrino de Larry Laffer, el legendario y patoso casanova cuyas conquistas sirvieron de base para los hasta ahora siete títulos de *Leisure Suit Larry*.

Lovage es un joven y solitario estudiante universitario que, al igual que su tío, se pasa las 24 horas del día planeando como ligar con alguna de las numerosos chicas que pululan por el campus. A pesar de la ausencia del creador original de la saga, Al Lowe, los seguidores más acérrimos del mundo de Larry se sorprenderán al comprobar que el tono de *Magna Cum Laude* es extremadamente fiel al original.

Porque básicamente, de lo que se trata en el juego de Voltage Software es de actuar recíprocamente con diversas muchachas del campus. En cuanto Lovage entable conversación con cualquiera de ellas, se iniciarán una serie de pruebas que hay que concluir con éxito si se quieren conseguir los favores de la chica. Efectivamente, *Magna Cum Laude* no va a ser una tradicional aventura gráfica de apuntar y pulsar, sino un cóctel de exploración y minijuegos ambientado en un entorno inspirado



DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Voltage Software
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Octubre

EN RESUMEN

La legendaria saga *Leisure Suit Larry* se olvida de inútiles ornamentos y va al grano. Lo suyo es el humor descerebrado y las chicas ligeritas de ropa. Entre una cosa y otra, los desarrolladores están introduciendo una tupida red de minijuegos que va a dar a este título algo más de sustancia y atractivo.



Incluso la estudiante más modosa esconde un lado salvaje y pasional.


El incansable Larry en busca de su siguiente presa.


Todos los diálogos estarán presididos por el sentido del humor.

en clásicos de la diversión garbancera como *American Pie* o *Porky's*.

De todo un poco

La mayoría de estos minijuegos van a ser de mecánica bastante simple. Para completarlos, necesitarás únicamente algo de habilidad con el teclado. El más común de ellos es un juego de conversación basado en el viejo título de Activison *Barnstorming*, en el que manejas a un pequeño espermatozoide que navega entre un mar de iconos. A medida que progrese el diálogo, los comentarios que Larry utiliza para enjabonar a la chica serán más o menos acertados en función de cómo sortees los iconos. Hay también una versión pasada de rosca del clásico *Dance Dance Revolution* en la que Larry deberá imitar a la perfección una serie pasos de baile pulsando la tecla adecuada en el momento adecuado.

La versión europea será ligeramente más picante, generosa y atrevida que la norteamericana

La mayoría de los 12 tipos de retos que del juego son bastante fáciles de superar (especialmente los juegos de conversación), lo que los convertirá en mera excusa para dar rienda suelta a situaciones más o menos eróticas y a los numerosos chistes que los desarrolladores han ido disponiendo en el juego. En este sentido está todavía por ver cómo será la traducción de las bromas y comentarios.

Pequeños retoques en la perspectiva de la cámara y la desaparición de objetos del escenario estratégicamente ubicados harán que la versión europea sea ligeramente más picante, generosa y atrevida en cuanto a contenidos que la norteamericana. Sin duda, excelentes noticias para un juego cuya única razón de ser radicará en su humor y su alto contenido erótico.



El hada pornográfica se encargará de llevar a Larry por el buen camino.

LOS FEOS TAMBIÉN MOJAN

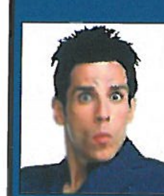
Feos, raquíticos, sin atractivo alguno, pero sin embargo irresistibles para la mayoría de mujeres. He aquí tres personajes de ficción que, al igual que Larry, no necesitan un físico atractivo para ligar a mansalva.



CW. BRIGGS
La Maldición del Escorpión de Jade
Un diminuto y arrugado detective de los años cuarenta que utiliza el sentido del humor y las respuestas perspicaces para cautivar a las féminas. Entre sus trofeos, figura la bellísima Charlize Theron.



AUSTIN POWERS
La espía que me achuchó
Un misterioso agente secreto de los años 60 cuyas principales armas de seducción son una prominente y deformada dentadura y una frondosa mata de pelo en el pecho que muestra con orgullo.



DEREK ZOOLANDER
Zoolander
Un modelo bajito, de nariz prominente y caderas anchas que se vale de su narcisismo, superficialidad y mirada "mágnum" para hipnotizar a las miles de chicas que acuden a sus desfiles de moda.

KNIGHTS OF HONOUR



Una de castillos inexpugnables, reyes, caballeros, obispos y espías... Es decir, **la convulsa Edad Media en todo su bárbaro** esplendor. Y con gestión estratégica de altura en todos y cada uno de sus rincones. **Para relamerse los pulgares**... y las neuronas.

Por X. Pita

En la estrategia para PC sobran ideas preconcebidas. Los clásicos pesan tanto que casi todas las nuevas propuestas son juzgadas en función de su similitud con ellos. Así, el crítico mordaz y corto de miras suele calificar a X juego como otro clon de *Age of Empires*. O a la propuesta Y como la enésima reencarnación de *Civilization*. Algo así puede suceder con *Knights of Honour*, estéticamente cercano al juego de Ensemble. Pero echando un vistazo más detallado a la versión del juego a la que hemos tenido acceso, surgen un par de agradables sorpresas.

Reyes en tiempos de guerra

Los desarrolladores búlgaros de Black Sea Studios son conscientes de que su juego, hagan lo que hagan, tendrá que cargar con centenares de comparaciones. Quizás por eso, insisten mucho en que *Knights of Honour* no es tanto un juego de estrategia en tiempo real como un simulador de conquista imperial. Dicho de otra manera, que se alejará de la concepción más clásica del género de la ETR (cultiva tus recursos, aniquila a tus vecinos) para abrazar la complejidad de la diplomacia, el mantenimiento económico de tus súbditos y la guerra contra cualquiera que se atreva a enfrentarse a ti.

Y es verdad. El objetivo del juego es precisamente ése: conquistar la Europa medieval usando el espionaje, la diplomacia y, cómo no, la guerra. Piensa por un momento que el juego se situará en una época tan convulsa como aquella que va desde el año 1000 hasta el 1350, un tiempo en el que los que reyes y príncipes se sucedían en los tronos de la vieja Europa a velocidades de vértigo.

El juego parte de la sencilla base de que tú eres el rey. Pero la espina dorsal de *Knights of Honour* será, como su nombre indica, los caballeros. Podrás utilizar estas unidades, verdaderos protagonistas del juego y una especie de fichas especiales, para gobernar tus diferentes reinos. Por supuesto, no todos los caballeros serán iguales. Habrá hasta profesiones diferentes, entre la que se incluye, por ejemplo, la de clérigo.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Black Sea Studios
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

A priori, una nueva vuelta de tuerca al género de la estrategia. *Knights of Honour* huye de la batalla inmediata y se abraza a ese subgénero de la estrategia global. Vas a ser un rey medieval y como tal tendrás que dominar a tus rivales, hacerte con Europa y conseguir que la gente lo agradezca. Un buen reto.



Será necesario construir armas de asedio para combatir a tus enemigos.


Los gráficos recrearán perfectamente la atmósfera del juego.


La diplomacia y el buen estado de tu dinastía serán muy importantes.

A mí, la guardia

Deberás sacar partido de las cualidades de tu caballero para ir conquistando terreno bien con el uso de la inteligencia bien con el de la pura fuerza bruta. Cada una de estas unidades será especialmente hábil utilizando sus recursos. Así, los caballeros clérigos van conquistando terreno a golpe de religión.

El objetivo será conquistar Europa usando el espionaje, la diplomacia y la guerra

Un detalle que promete es la posibilidad de ejercer de espía. De este modo, podrás introducirte entre las filas de los enemigos y, manipulando su moral, lanzar el que antes era un ejército rival contra el trono de cualquier rey de medio pelo.

Como se ha dicho, *Knights of Honour* va a ser un juego de estrategia global. Es decir, que dará más importancia al problema estratégico del conjunto de reinos que a una porción de terreno en particular. Eso sí, independientemente de la figura de los caballeros (los desarrolladores aseguran que existen 1.000 tipos diferentes), tendrás que ocuparte de los recursos. El juego incluirá los clásicos (comida, madera, metal...) aparte de otros englobados, por ejemplo, en el grupo de los *exóticos* y que sólo pueden ser obtenidos intercambiando productos con las lejanas tierras del Este (para lo que deberás construir un puerto o capturarlo).

Además, también tendrás que ir cuidando tu castillo. Algo que comienza como un emplazamiento hecho con cuatro maderos irá evolucionando a lo largo del juego (gracias a las clásicas mejoras) hasta convertirse en un mastodonte de piedra y argamasa. Los castillos tendrán más importancia de lo que parece, porque servirán para abrir el árbol tecnológico y proporcionarte armas defensivas o factorías de asedio.

La jugada se completa con un gran uso de la diplomacia (algo sumamente importante aquí, no en vano el mapa estará dividido en unos 150 reinos diferentes) y el manejo de unidades militares, que se mueven en formación y divididas en compañías.


De ti dependerá usar la fuerza o la inteligencia para conquistar los reinos.



El mapa te ofrecerá una rápida perspectiva sobre los movimientos políticos.

CASTILLOS SOBRE EUROPA



Aunque los primeros castillos ya aparecieron en Europa allá por el siglo VI bajo el nombre latino de *castrum*, es sólo a partir del X cuando se comienzan a construir verdaderas e impresionantes fortificaciones de piedra. Arquitectónicamente hablando, los castillos primitivos eran sencillas torres a las que se rodeaba con empalizadas. La madera fue paulatinamente sustituida por la piedra y, gracias a la mejora en la técnica, las murallas se hicieron más gruesas mientras la complejidad del edificio aumentaba: torres cubiertas, puentes levadizos, matacanes... Los castillos eran edificios eminentemente defensivos, pero, por ejemplo, avanzados los años fueron adoptando una utilidad no sólo militar. Muchos pertenecían a condes u obispos que los usaban para sacar el mayor provecho posible a sus tierras.

XPAND RALLY

Colin* y *Richard Burns tienen motivos para estar preocupados. **Su reinado puede tambalearse** por culpa de unos polacos que hasta ahora se dedicaban a la acción galáctica. ***Xpand Rally* pretende convertirse en una de las nuevas referencias** de los juegos de rallies.

Por D. Valverde





Osados. Ésa es la primera palabra que me viene a la mente al pensar en los polacos de Techland y su nuevo proyecto, el sorprendente *Xpand Rally*. A pesar de la existencia de simuladores de rallies de la talla de *Rallisport Challenge*, *Colin McRae 4* o *Richard Burns Rally*, estos desarrolladores se han atrevido a plantarles cara de tú a tú, sin complejos.

De hecho, talento les sobra. Lo demostraron en su infravalorado juego de acción galáctica *Crime Cities* y también en *Chrome*, el juego que los catapultó a la fama gracias, sobre todo, a un cierto tufillo a *Halo* y a un motor gráfico potentísimo. Precisamente es una versión avanzada de este fantástico Chrome Engine el que da vida a *Xpand Rally*, dotando al juego de una profundidad visual realmente excepcional.

¡Qué bonito!

Sin duda, la decisión de Techland de aplicar el gran motor de Chrome a las sinuosas curvas de su juego de rallies es todo un acierto. Gráficamente, el juego raya a un nivel extraordinario. Nada de apariciones súbitas (la profundidad de horizonte del juego impresiona), las texturas de los escenarios presentan un gran nivel de detalle y los reflejos y la iluminación dinámica te sorprenderán por su enorme realismo.

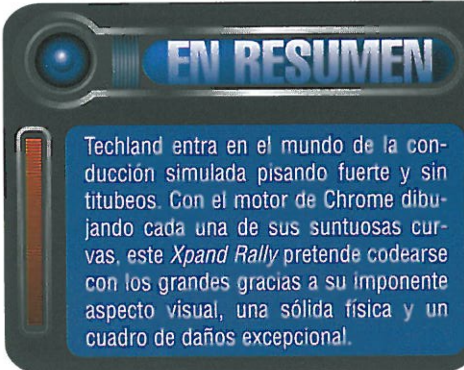
El equipo de Techland, sin la enorme carga de diseñar un motor desde cero, se ha preocupado por introducir en el juego todos esos detalles que caracterizan los grandes títulos: animales salvajes que cruzan la carretera, tiras de plástico de vallas protectoras que al romperlas se dejan llevar por el viento, hierba y tierra que salpica al derrapar una rueda, matorrales que se balancean al compás de la suave brisa... En definitiva, *Xpand Rally* será todo un lujo para tus ojos. Gracias a la potencia del complejo Open Dynamics Engine (creado por Russel Smith, autor del muy utilizado MathEngine), la física de este *Xpand Rally* promete marcar un antes y un después en el mundo de la simulación de rallies. No en vano, el nivel de interacción del vehículo con el entorno sorprende desde el primer momento, te deja boquiabierto, petrificado.

Pronto te das cuenta de que nada en el escenario es de cartón piedra, todo es potencialmente deformable o destruible (incluso te penalizarán al atropellar a un espontáneo). "Magnífico", piensas mientras recuerdas la absurda rigidez del entorno de otros juegos de rallies. Pero ahí no acaban los méritos de este *Xpand Rally*. No, ni mucho menos.



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Techland
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Septiembre



EN RESUMEN

Techland entra en el mundo de la conducción simulada pisando fuerte y sin titubeos. Con el motor de Chrome dibujando cada una de sus suntuosas curvas, este *Xpand Rally* pretende codearse con los grandes gracias a su imponente aspecto visual, una sólida física y un cuadro de daños excepcional.



Aparte del parabrisas, tu espalda también ha sufrido el impacto.


Si la visibilidad es escasa, enciende las luces y escucha a tu copiloto.


Desde las vallas a la hierba, todo goza de una física envidiable.

Menudos destrozos

Sin lugar a dudas, otro aspecto a destacar es el sensacional cuadro de daños de los vehículos. Su carrocería se deforma, los componentes mecánicos sufren desperfectos (suspensión, frenos, etc...) y todo ello influye directamente en el grado de dificultad de la conducción.

Pero lo realmente revolucionario va a ser que los pilotos también podrán sufrir daños en distintas partes del cuerpo (cabeza, brazos, tronco, piernas) en función de los impactos que haya sufrido el vehículo, lo que afectará nuevamente a la precisión del pilotaje.

El nivel de interacción del vehículo con el entorno sorprende desde el primer momento

Como es lógico, también afectará a la conducción el tipo de pavimento por el que transcurra la etapa, además de las condiciones meteorológicas (variables en tiempo real), y la configuración del coche antes de la salida.

Para los menos virtuosos del volante, los programadores de Techland han incluido un modo arcade con una física del vehículo mucho menos estricta y un tipo de conducción más asequible. De hecho, la única pega que le hemos encontrado a la versión de prueba del juego tiene que ver con el sistema de control del vehículo, demasiado sensible y a veces un tanto extraño (el coche tiende a vibrar en exceso y a culear).

El modo principal de juego será la Carrera Profesional (sin licencias oficiales), en la que podrás disputar hasta 70 carreras en cinco escenarios diferentes con calzadas y efectos climáticos muy diferenciados, alternando bellas etapas diurnas con algunas nocturnas que supondrán un auténtico reto para tus reflejos.

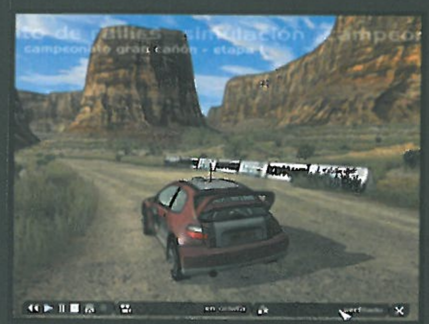
El juego te permitirá elegir entre 35 coches deportivos, divididos en ocho divisiones diferentes (tendrás que comprarlos en el taller) con la friolera de 800 partes modificables. Por si todo esto fuera poco, el modo on line implementado por Techland promete estar a la altura de todo el conjunto, con una opción fuera de circuito que puede ser la bomba. Lo dicho, que tiemblen Colin y Burns.

EL HALO DE LOS CÁRPATOS

Desconocido por muchos, ignorado por otros y considerado "de culto" por unos pocos, *Chrome*, juego de acción galáctica de Techland, fue inmediatamente comparado con *Halo*. ¿Por qué? Por su entorno gráfico detalladísimo y una ambientación sideral muy atractiva, así como la posibilidad de manejar vehículos. Por desgracia para Techland, las similitudes entre ambos títulos acababan ahí. La mejorable inteligencia artificial, la insulsa historia, la escasa interactividad con los escenarios y el fútil uso de los vehículos dilapidaron las grandes expectativas de un título que acabó pasando con más pena que gloria. Su motor gráfico ha sido la base de este *Xpand Rally*.




El motor mejorado de *Chrome* luce así de bien.


Podrás aplicar a las repeticiones todo tipo de filtros gráficos.


El título de Techland está plagado de pequeños detalles de calidad.



MEDIEVAL LORDS

Build, Defend, Expand

Por O. Garcia

Espacio limitado, entornos 3D llenos de irregularidades y accidentes geográficos, **campesinos que tienden a amotinarse** en cuanto sienten la primera punzada del hambre... **En efecto, esto va a ser gestión** medieval de desarrollo urbano. Y **de la buena**.

Construir, defender, expandirse. Toda una declaración de intenciones que los muchachos de Monte Cristo han querido transformar en juego. Un juego que, por nombre y aspecto, podría parecer "otro ETR medieval" pero que en realidad se encuentra más cerca de la gestión y el desarrollo, aunque con detalles originales, como la posibilidad de construir ciudades en unas 3D plenamente aprovechadas.

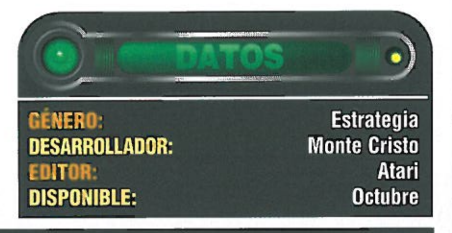
No se tratará tanto de ofrecer una total libertad de cámara (que la habrá) ni unos efectos gráficos despampanantes (que están por ver), sino de hacer que la configuración del terreno determine las posibilidades de expansión. Y el modo de lograrlo será muy sencillo: el espacio será un recurso indispensable pero limitado. Y no sólo por las limitaciones propias de cada mapa, sino porque los edificios no se colocarán sobre una retícula uniforme y porque las irregularidades del terreno pueden impedir que construyas lo que desees donde deseas.

Así pues, aparta de tu mente referentes del género como *SimCity* o *Stronghold*, porque en *Medieval Lords* no vas a poder crear las ciudades ordenaditas y cuadriculaditas, sino que tendrás que adaptarte a las particularidades de la orografía. Por si fuera poco, aquí no habrá herramientas "divinas" que te permitan alterar el terreno a tu antojo, por lo que en cada misión tendrás que apañártelas con el entorno que te haya tocado. Eso sí, la colocación inicial de tu centro de mando sí que será libre, con lo cual ya estarás marcando tus posibles vías de desarrollo y expansión.

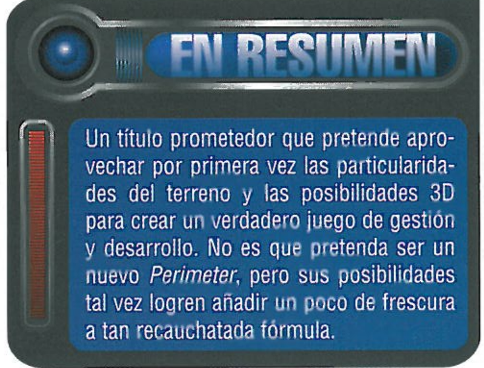
Desarrollo y expansión

Una vez aposentado, tus primeras tareas consistirán necesariamente en edificar unas cuantas casas para atraer pobladores, a los que habrá que alimentar. Y aquí es donde empezarán los primeros problemas, porque los edificios que generan comida requieren espacio y, como ya hemos dicho, la cosa no abunda.

Al principio, tal vez te baste con algunos



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Monte Cristo
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Octubre



Un título prometedor que pretende aprovechar por primera vez las particularidades del terreno y las posibilidades 3D para crear un verdadero juego de gestión y desarrollo. No es que pretenda ser un nuevo *Perimeter*, pero sus posibilidades tal vez logren añadir un poco de frescura a tan recauchatada fórmula.

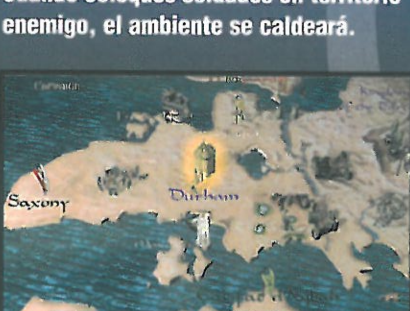


El juego recurrirá a los iconos para indicar las condiciones de cada edificio.


La falta de espacio se hará evidente en algunos escenarios.


Cuando coloques soldados en territorio enemigo, el ambiente se caldeará.


La pesca es un buen recurso a explotar, especialmente en las primeras fases.



La campaña individual constará de diez misiones.


Con ciertos edificios, se abrirán nuevas posibilidades tecnológicas.

pescadores y cazadores, pero a medida que la población aumente necesitarás mayores recursos. Para más inri, tu producción de alimentos puede verse afectada por epidemias, plagas y aguaceros que echen por tierra tus planes quinquenales, con lo que será muy conveniente diversificar tu producción si no quieres que los aldeanos te abandonen en busca de comida.

Otro recurso del que no irás sobrado, especialmente al principio, será el dinero, aunque siempre podrás contar con que tu papaíto te eche una manita en caso de bancarrota (siempre que no abuses de él). Más adelante, ya irás más holgado y podrás dedicarte a la verdadera expansión: apropiarte de tierras ajenas.

En Medieval Lords tendrás que adaptarte a las particularidades de la orografía para expandirte

Y es que, tarde o temprano, las acuciantes necesidades de tus lacayos te obligarán a buscar más espacio vital, por lo que deberás elegir entre el progreso (en forma de apropiación indebida) o el estancamiento. Y si tus ciudadanos se estancan, tal vez dejen de pagar sus impuestos, cosa que no querrás, ¿verdad?

Quítate tú que me pongo yo

Para la expansión armada, los desarrolladores han optado por una simplificación acorde con el estilo del juego. Así, sólo habrá dos tipos de unidades terrestres: caballería e infantería. La primera, muy útil para machacar a la segunda. Pero serán los soldados de a pie quienes decanten la balanza a la hora de tomar una ciudad por las armas. Ellos y las máquinas de asedio, claro. Porque, de hecho, *Medieval Lords* tiene más unidades de asedio que de soldadesca. Balistas, catapultas o lanzapiedras estarán a tu disposición para derrumbar las murallas enemigas y dar paso a tus ejércitos andantes, quienes irán derechitos hacia el centro de mando enemigo para apoderarse de él.

Si lo consiguen, todo el pueblo y sus habitantes pasarán a formar parte de tus posesiones, con lo que ya tendrás nuevos quebraderos de cabeza que añadir y más espacio por optimizar. Pronto veremos si esta fórmula estratégica tan simplificada y las buenas ideas que esconde *Medieval Lords* le permiten ganarse un sólido puesto entre los juegos de construcción medieval.

SEÑORES DE ANTAÑO



Los juegos de ordenador llevan ya tiempo dando guerra, así que parece natural que algunos títulos empiecen a repetir nombres por mucho que no tengan nada que ver. Concretamente, este *Medieval Lords: Build, Defend, Expand* y el *Medieval Lords* a secas de SSI no tienen otro punto de coincidencia que la ambientación: la Edad Media. El juego desarrollado por SSI en 1991 era un típico juego de estrategia global en el que había que apropiarse del máximo número de regiones mediante la conquista y la negociación. Con unos gráficos toscos y una mecánica harto sencilla, este juego puede encontrarse hoy como abandonware en varias páginas de Internet.

X2: LA AMENAZA

Por G. Masnou

X2 **no es un** nuevo **juego basado en las aventuras de Lobezno**, Tormenta y demás mutantes, **sino la segunda entrega de uno de los mejores simuladores espaciales** de los últimos tiempos: *X-Beyond the Frontier*. Como para perdérselo.

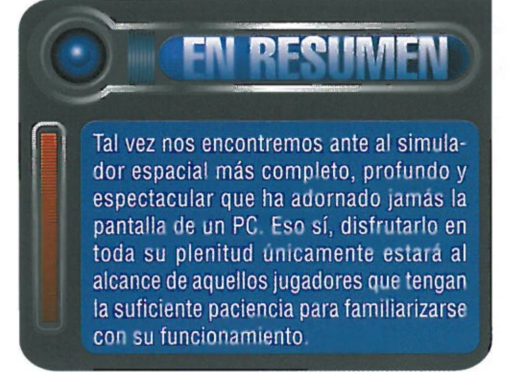
Algo está cambiando en la distribución de software lúdico en nuestro país. El azote de la piratería y el auge del mercado de las consolas han hecho reaccionar a unas compañías cada vez más preocupadas por mantener su cuota de mercado. Sellos locales como FX Interactive, Zeta Games o Planeta DeAgostini apuestan por ofrecer juegos totalmente localizados, con buenas ediciones y a unos precios más que razonables. La estrategia funciona, basta con echar una ojeada a las listas de ventas para comprobar que la mayoría de los títulos allí presentes no cuestan más de 20 euros.

La próxima distribuidora en apuntarse a la moda de la triple b (bueno, bonito y barato) será Ludis Games, que publicará en nuestro país *X2: La amenaza*, un juego que ya lleva mucho tiempo acumulando excelentes críticas más allá de nuestras fronteras y que promete hacer las delicias de aquellos que en su colección cuentan con juegos como *Elite*, *Privateer 2: The Darkening*, *Hardwar* o *Freelancer*.



DATOS

GÉNERO:	Simulación
DESARROLLADOR:	Egosoft
EDITOR:	Ludis Games
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

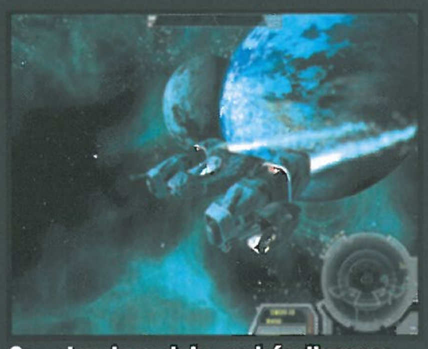
Tal vez nos encontremos ante al simulador espacial más completo, profundo y espectacular que ha adornado jamás la pantalla de un PC. Eso sí, disfrutarlo en toda su plenitud únicamente estará al alcance de aquellos jugadores que tengan la suficiente paciencia para familiarizarse con su funcionamiento.

No es lo mismo

A simple vista, lo que va a ofrecer *X2: La amenaza* no es muy novedoso. El juego de Egosoft se basa en la filosofía de la mayoría de los títulos de acción espacial: empiezas con una nave que es poco menos que una porquería, te buscas un trabajo como cazador de recompensas, pirata, minero o comerciante, acumulas los primeros ingresos, te compras una nueva nave que te permita realizar tus negocios de forma más efectiva y vuelta a empezar.



Podrás controlar en todo momento los movimientos de tu flota.



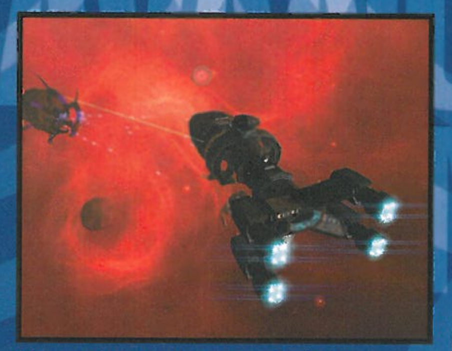
Con algo de pericia, podrás disponer de toda una flota de naves.



En *X2* no sólo te relacionarás con monstruosos alienígenas.



Para mover estos gráficos, necesitarás un ordenador muy potente.



En ocasiones, no te quedará otro remedio que utilizar la violencia.

Entonces, ¿dónde podemos encontrar la sustancia, la razón de ser de este producto? Una vez más, hay que acudir a los pequeños detalles (que en definitiva son los que dan entidad a la mayoría de videojuegos) para percatarse de que *X2* es algo más que el enésimo clon de *Elite*.

Si bien los combates tendrán un marcado protagonismo, *X2* contará también con un importante componente estratégico en la línea de los juegos de gestión financiera (tycoon). Para obtener el éxito, deberás crear un emporio comercial que se extienda por toda la galaxia. Podrás hacerlo según te apetezca: por las buenas, construyendo instalaciones de producción (granjas espaciales, plantas de energía solar, extracción de minerales), negociando y manteniendo relaciones diplomáticas, o por las malas, enviando satélites espía a la competencia, bloqueando instalaciones enemigas y dejando que sean los láser y los mísiles de energía los que hablen por ti. Por supuesto, si utilizas tales métodos demasiado a menudo, correrás el riesgo de iniciar una guerra intergaláctica de futuro incierto.

Para poder controlar todo este imperio de forma fácil, rápida y práctica, cada nave incluirá un sistema de monitores repletos de menús, comandos y subopciones mediante los cuales podrás dar órdenes a naves e instalaciones situadas a eones de distancia de donde te encuentres. En este sentido, se agradece la existencia de teclas de atajo que, una vez memorizadas, ayuden a simplificar la navegación y a solventar los imprevistos con mayor habilidad: manejar a la perfección todas las posibilidades del juego será una tarea sólo al alcance de los más pacientes.

Además de los combates, X2 contará con un importante componente estratégico

Posibilidades mil

La naturaleza no lineal del universo de *X2* sólo se verá alterada por una serie de tareas obligatorias que te pondrán al día acerca de la vida de Julian (el protagonista), un ex convicto que busca su redención haciendo trabajitos para las Fuerzas de Seguridad de la Federación de Argon y que, misión tras misión, irá descubriendo aspectos oscuros de su pasado y el del su padre (al que daba por muerto). Todo ello, con un barniz épico admirable, un guión digno del mejor de los culebrones venezolanos y diálogos en los que el jugador no tendrá ni voz ni voto.

X2 será un simulador espacial en el más estricto sentido de la palabra, y ya sabes lo que esto significa: poca accesibilidad. De hecho, el tutorial del juego es tan exiguo que te verás obligado a practicar el desagradecido arte del ensayo y error para comprobar cómo funciona cada elemento y familiarizarte con la peculiar física de las naves. Además, la imposibilidad de manejar la interfaz mediante ratón hace que sea prácticamente obligatorio disponer de un buen gamepad. Con todo, el esfuerzo bien merece la pena: se trata de un título ganador.



Las cabinas estarán recreadas con todo lujo de detalles.

MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA



Una pésima distribución y la no localización de voces y textos condenaron a *X-Beyond the Frontier* al más absoluto de los fracasos en nuestro país. Al igual que su segunda entrega, el juego de Egosoft era la combinación indicada para aquellos que, además de luchar como unos posesos, estuvieran interesados en expandir su imperio gestionando recursos, alterando la economía a su antojo, mercadeando con más de 60 productos distintos y descubriendo nuevas civilizaciones. Actualmente, el juego y su expansión se pueden encontrar en algunas páginas web extranjeras (como Play.com) a un precio de descarga muy razonable.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Después de casi un año, **el Tigre ya está listo para rugir** de nuevo. Y **regresa a lo grande, aportando suculentas novedades** y elevando a la enésima potencia lo ya visto en anteriores ediciones. **Prepárate** para alcanzar el nirvana.

Por D. Valverde

Con la saga *Links* de Microsoft en el búnker (un año más), este *Tiger Woods PGA Tour 2005* tiene todos los números para convertirse en la nueva referencia de los juegos de golf. *Tiger* vuelve con un motor gráfico renovado, capaz de mostrar unas texturas algo más detalladas y unos efectos de luces y partículas más espectaculares. A pesar de la mejora gráfica (a veces no muy evidente), para disfrutar de este *TW2005* no te hará falta un PC de la generación *Doom 3*.

En cuanto a opciones de juego, lo primero que sorprende en el menú es la inclusión de una potentísima herramienta de edición de campos y hoyos realmente exquisita. Con ella, podrás diseñar el campo de golf de tus sueños, escogiendo desde la profundidad de los búnkeres y la densidad de su arena a la anchura del *green* o la frondosidad y color de la vegetación. Y todo en tiempo real. Es realmente una gozada, por ejemplo, comprobar cómo el cielo pasa de un rojizo amanecer a un cegador día soleado mientras desplazas el indicador por la barra correspondiente. Te quedas boquiabierto, palabra. Nunca antes había tenido la ocasión de disfrutar de un editor tan versátil, potente e intuitivo como éste. Eso sí, crear tus propios circuitos va a ser caro, y para comprarlos y personalizarlos necesitarás ganar grandes cantidades de dinero en los modos Escenario, Torneo y Leyenda.

El vuelo del albatros

Otro aspecto que merece la pena destacar es la nueva versión del motor de edición de jugadores, bautizado como Game Face II. Con él, las posibilidades a la hora de personalizar a tu jugador son casi ilimitadas: podrás alterar desde la curvatura de las cejas hasta las grietas de la piel o las patas de gallo.

Por último, EA Sports ha tenido el detalle de incorporar el nuevo modo Leyenda, en el que te podrás enfrentar a adversarios de la talla de Jack Nicklaus, Arnold Palmer o Severiano Ballesteros. Si le sumamos que se han perfeccionado los golpes de aproximación al *green* (y también los *putts*) y se han añadido 14 nuevos circuitos, no queda la menor duda de que este *Tiger* va a rugir más fuerte que nunca.

DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	EA Sports
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Septiembre

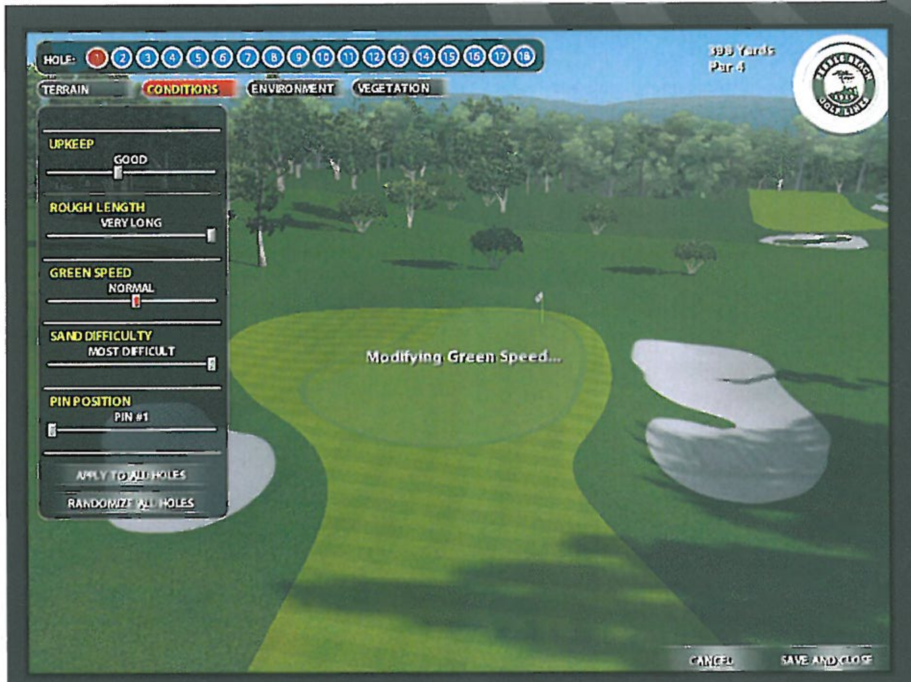
EN RESUMEN

Ya falta poco para saborear el que puede convertirse en el mejor simulador de golf de todos los tiempos. A las excelencias de la anterior versión, se le suman un editor de hoyos en tiempo real que te dejará boquiabierto, mejores gráficos, un nostálgico modo Leyenda, y la versión 2.0 del Game Face.

El Game Face II es realmente potente. Éste, por ejemplo, soy yo.



Tendrás mucho más control sobre tus swings de aproximación.



Con el nuevo TigerProofing, el campo de tus sueños puede hacerse real.

KULT
Heretic Kingdoms

Por J.J. Cid

Cada escenario tendrá su correspondencia en el mundo onírico.

Si algo funciona, ¿por qué no copiarlo? Ya sabemos que el dicho popular no dice eso exactamente, pero a base de clones, homenajes y calcos descarados de *Diablo* y su larga comparsa, hasta esa simple frase aparece distorsionada en nuestra memoria de jugadores.

Un nuevo clon de *Diablo* despunta en el horizonte. Su título es *Kult* y, por lo visto, promete más de lo mismo pero con algún que otro detalle de cosecha propia. Y eso que va a salir al mercado en un momento tirando a inoportuno: *Diablo II* conserva un núcleo de fieles jugadores, *Sacred* arrasa en nuestro país y *Dungeon Siege* acaba de ser reeditado a un precio más que asequible. Con esta situación, ¿tiene alguna posibilidad otro juego de este tipo?

En el joven estudio esloveno 3D People piensan que sí. Para ayudarles en esta tarea, han contado con la colaboración del diseñador Chris Bateman (*Discworld Noir* y *Ghost Master*), principal responsable del elaborado aspecto del universo de *Kult*. El argumento y el desarrollo de la aventura serán, a priori, los puntos fuertes del juego. Como sus propios creadores señalan, su propósito es contar una historia atractiva y original y convertirla en base para un juego adictivo. Vamos, algo así como la panacea de todos los desarrolladores.

DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	3D People
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Septiembre



EN RESUMEN

Diablo sigue aumentando su larga estirpe con nuevos hijos no reconocidos. *Kult* ahondará en la facilidad y dinamismo de esta clase de juegos, pero ofreciendo ligeros toques distintivos. Matices que quizás le valgan para huir de la falta de pretensiones y expectativas comerciales que suelen caracterizar a estos juegos.

Cosas de Eslovenia

Lo más llamativo que aportará *Kult* será la posibilidad de alternar nuestra presencia entre dos mundos. Dreamlands es un universo paralelo al que nuestro personaje podrá acceder con tan sólo desearlo, o en nuestro caso, pulsar una tecla. De esta manera, cada paraje del reino de Corwenth tendrá su contrapartida en Dreamlands y muchas de las aventuras que van a proponernos exigirán un continuo saltar de un mundo a otro. Algo similar (salvando las distancias) a lo que vimos hace eones en el clásico *Dark Seed*.

La evolución del personaje protagonista también se verá simplificada a su mínima expresión. Al principio, podrás optar entre cuatro, aunque el desarrollo de tus habilidades durante el juego puede llevarte a distintas especializaciones. A lo largo de la aventura, sólo vas a manejar al protagonista principal y en ningún momento tendrás la posibilidad de formar grupo con personajes no protagonistas.

La mecánica de los combates promete ser muy simple. El único ingrediente táctico pasa por la gestión de las "activaciones" que hagas en tu personaje antes de cada enfrentamiento. ¿Que qué son las activaciones? Fácil, es la gestión de habilidades que podrás activar según

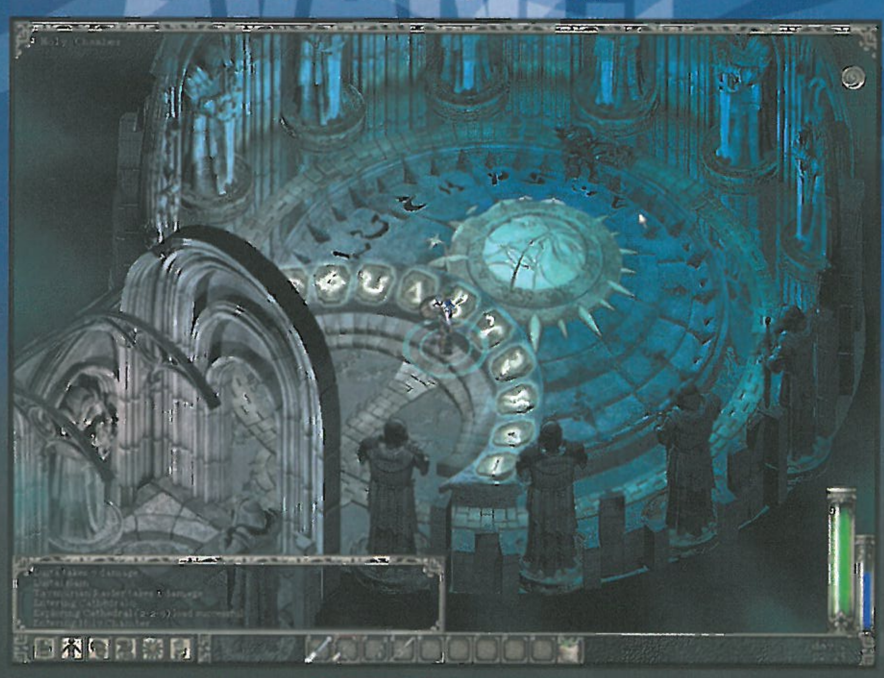


¿Guerreras voluptuosas con grandes espadas? Les daremos una oportunidad.



Instantánea de lo bien conjuntados que visten los nativos de Corwenth.


Podrás acercar la cámara para observar mejor la acción.


En ocasiones, tendrás que alternar entre mundos para resolver los enigmas.

la circunstancia en la que te encuentres. Estas "activaciones" podrán cambiarlas cada vez que descanses. Una forma original y versátil de configurar un personaje con múltiples habilidades.

Los combates seguirán en la tónica de máxima simplicidad que presenta el juego

Desde el aire

Gráficamente, el juego adoptará a la perspectiva clásica de este tipo de títulos. La acción se seguirá desde un plano aéreo muy práctico para no perder detalle. Además, tendrás la posibilidad de aplicar diferentes grados de zoom a la cámara en todo momento para así poder seguir la acción con más detalle.

En *Kult*, se ha optado por representar los escenarios usando gráficos en 2D pintados a mano, aunque tanto los personajes como los efectos climatológicos y de hechizos son tridimensionales. En la versión que hemos probado, eso da al juego un aspecto un tanto extraño. Es como si el personaje no estuviese realmente allí, algo parecido a lo que ocurría en la versión PC de *Final Fantasy VII*.

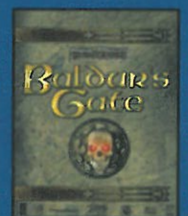
Lo que no entendemos es cómo en un juego de este tipo no se ha implementado el modo multijugador. En 3D People se han propuesto incluir esta opción en posibles expansiones, pero *Kult* saldrá de momento a la venta únicamente para ser jugado en solitario, un inconveniente que limita su atractivo en comparación con otros juegos similares.

No parece que *Kult* vaya a ser un juego con muchas pretensiones. Como sus propios creadores han comentado, no se proponen llegar a la altura de los clásicos de BioWare, sino más bien ofrecer entretenimiento asequible y divertido. Es curioso, pero estos eslovenos reconocen influencias de juegos como *FallOut*, *Baldur's Gate* e *Icewind Dale* y se olvidan del juego con el que *Kult* podría ser relacionado a simple vista. Habrá sido un lapsus.



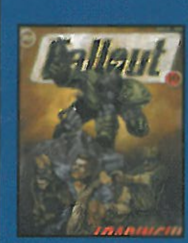
MACEDONIA DE ROL

Asumir el desarrollo de un juego de rol es una tarea harto complicada. Si además se es de procedencia eslava y no se cuenta con demasiados recursos y experiencia, el trabajo se complica sensiblemente. Así que, ¿por qué no basarse en experiencias contrastadas?



EL MODELO

Será el armazón del juego. A él se adaptarán todas las ideas que vayan surgiendo en el proyecto y admitirá muy pocas variantes. En este caso, la referencia es *Diablo*.



LAS QUIMERAS

Sería algo así como el ideal al que los desarrolladores saben que no van a ser capaces de acercarse. En este caso, sería la saga *Baldur's Gate*, a la que hay claros "homenajes".

EL COMODÍN

Por último, suele haber una referencia que apenas se nota en el juego pero que los desarrolladores citan una y otra vez cuando hablan con la prensa. En este caso, sería *Fallout*.



TOTAL CLUB MANAGER 2005

Siempre se ha dicho que **todo aficionado al fútbol es un entrenador** en potencia. Como **en este país tenemos aficionados a patadas** (nunca mejor dicho), **nada mejor que ofrecerles una herramienta** para que puedan mostrar al mundo que ellos sí saben de esto.

Por J. J. Cid

Ya es domingo por la tarde. Empieza el carrusel. Goles, tarjetas, fueras de juego, penaltis y saques de esquina son narrados a velocidad de vértigo por locutores taquicárdicos para disfrute de una auténtica legión de aficionados. Luego llegará la hora de leer diarios llenos de información deportiva escrita con estilo de entregadísimo forofo y ver telediarios en los que el deporte rey se convierte en cuestión de estado. Nada de esto nos extraña, nada nos parece desproporcionado: en este país, el fútbol es nuestra religión laica. Así que un juego que nos invita a coger las riendas de nuestro equipo preferido está condenado al éxito... a nada que sepa hacerlo con suficiente dignidad y realismo.

Todos al ataque

Total Club Manager 2005 será la puesta al día del juego de gestión futbolística de EA Sports. En esta ocasión, sus desarrolladores han querido hacer especial hincapié en los aspectos más criticados de anteriores entregas: rigor en la base de datos y profundidad de gestión.

Este año, el simulador contará con un sitio web en el que se irá actualizando la base de datos. Cualquier jugador registrado podrá acceder a esta página y actualizar en tiempo real las variaciones de última hora que se vayan produciendo. En nuestra visita a las oficinas de EA en Madrid, tuvimos la oportunidad de hacer debutar a Xabi Alonso con el Liverpool horas después de que se confirmase su fichaje.

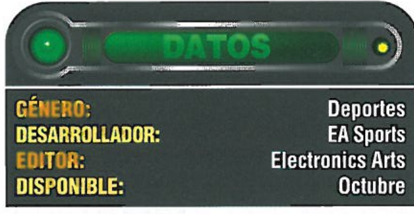
En lo que a profundidad de gestión respecta, también parece que se ha avanzado a pasos agigantados. Toda la parte relacionada con el trabajo de entrenador se ha rediseñado para hacerla mucho más compleja. De esta manera, el jugador que quiera invertir gran cantidad de tiempo en la personalización de su equipo tendrá a su disposición las herramientas necesarias para llevar sus planes a la práctica. Si lo deseas, incluso podrás crear un club desde cero, personalizando jugadores, estadio, vestimenta y escudo. Visto lo visto, todo indica que con esta versión EA Sports podría acortar distancias con el actual líder del género, *Championship Manager*.

Fútbol espectáculo

Algo que no podía negarse de los anteriores *TCM* era su atractivo visual, y la nueva versión lo conserva. Se ha rediseñado de nuevo la interfaz gráfica para mejorar su resolución y se han reordenado todos los iconos

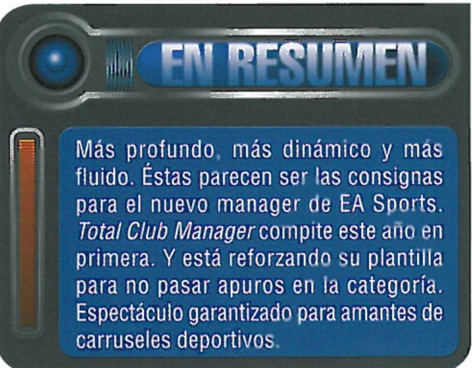


Podrás crear un club desde cero a tu antojo.



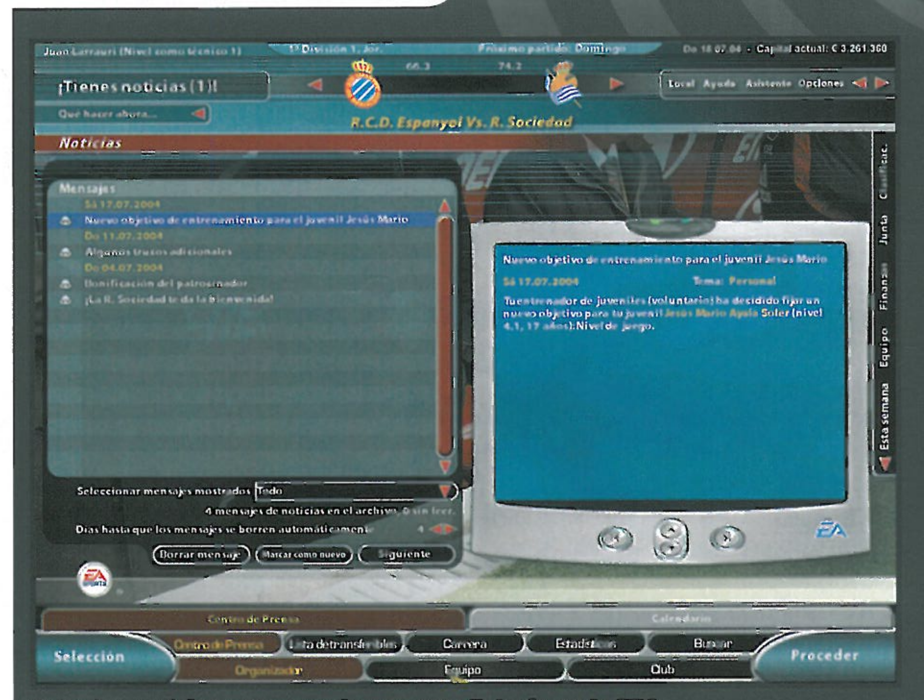
DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	EA Sports
EDITOR:	Electronics Arts
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

Más profundo, más dinámico y más fluido. Éstas parecen ser las consignas para el nuevo manager de EA Sports. *Total Club Manager* compite este año en primera. Y está reforzando su plantilla para no pasar apuros en la categoría. Espectáculo garantizado para amantes de carruseles deportivos.



Todas las noticias que se produzcan se reflejarán en tu PDA.



La correcta programación de la temporada será de crucial importancia.



Desde el banquillo virtual, manejarás a tu equipo sin desgañitarte.

y menús desplegables de una forma mucho más intuitiva. Además, se han añadido funciones adicionales al botón derecho del ratón para agilizar la navegación entre los diferentes menús.

Desde una única pantalla dominada por una gigantesca PDA, accederás a todos los datos de importancia y a las acciones ligadas con la gestión de tu club. La navegación promete ser de lo más fluida y tanto los tiempos de carga entre jornada y jornada como los puntos de guardado automáticos se verán ostensiblemente reducidos.

El punto fuerte de este juego será su espectacular representación de los encuentros

Pero, sin duda, el punto fuerte de este juego con respecto a sus más directos competidores es su espectacular representación de los encuentros. En esta ocasión, se ha implementado el motor de *UEFA Euro 2004* añadiéndole nuevas directrices para mejorar la inteligencia artificial. Por si esto fuese poco, se ha creado el denominado banquillo virtual, una pantalla desde la que podrás seguir el encuentro y acceder a todos los menús de asignación de órdenes a los jugadores. Además, en esta pantalla se te informará de los resultados de la jornada en tiempo real.

Incluso podrás seguir más de un partido a la vez en una especie de parrilla televisiva al más puro estilo de la televisión vía satélite.

Cuando leas esto, la liga ya habrá empezado y la fiebre del fútbol se habrá reactivado en todo el país. En breve dispondrás de una herramienta perfecta para demostrar lo inútil que es ese entrenador al que no puedes ver ni en pintura.



¿Dos pivotes o un media punta? La gran decisión es tuya.



CANDIDATOS AL TÍTULO

Este año, la competición entre juegos de gestión futbolera se presenta entretenida. Los equipos se han reforzado a conciencia y el resultado final es del todo incierto. Aquí va una pequeña guía para ver los puntos fuertes y débiles de los principales contendientes.

TOTAL CLUB MANAGER 2005



A FAVOR: Gráficos de impacto y compatibilidad con el simulador más popular: *FIFA*.

EN CONTRA: No es el más popular y le faltan seguidores on line. Está por ver si será lo bastante profundo.

PC FÚTBOL 2005

A FAVOR: Es el manager por excelencia en nuestro país. Su modo on line promete.

EN CONTRA: Sus desarrolladores no cuentan con una gran compañía detrás, así que sus recursos serán más limitados.

FOOTBALL MANAGER 2005



A FAVOR: Heredero directo del considerado mejor simulador de manager deportivo de todos los tiempos (*Championship Manager*).

EN CONTRA: La representación gráfica de los encuentros no será tan espectacular como en el producto de EA.



JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

O. GARCIA

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

C. ROBLES

D. VALVERDE

ANÁLISIS A LA CONTRA

SPIDER-MAN 2: THE GAME

Un poco flojo vuestro número de agosto, ¿no? Pocas páginas, pocos juegos analizados y un juego de regalo bastante mediocre. Voy a ser bueno, pensaré que era un número de verano. Lo que ya no paso es lo de *Spider-Man 2*, un juego tan malo que no merece ni el trozo de plástico que ocupa. Yo suelo fiarme de vosotros para decidir si un juego vale o no la pena, después de todo, no tengo manera de probarlos todos antes de comprármelos. Por eso agradecería que juegos tan bochornosos como éste llevasen una advertencia. Algo así como: "Ojo, esta inmensa tontería con protagonista arácnido puede perjudicar seriamente su salud, la de su disco duro y la de su bolsillo". Un 6 es mucha nota para un juego que te acabas en un suspiro, que apesta a consola barata y trasnochada y que no serviría ni para que los niños se entretengan en la sala de espera del logopeda. Podríais ser un poco más crueles con las chapuzas de este calibre.

El justiciero campero (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Pues sí, nos lo hemos pasado en grande trabajando en este número de *Game Live*. Tú verás, la alternativa era irse a la playa a disfrutar del verano y eso es algo que los buenos profesionales no podemos permitirnos.

Sánchez (versión virtual) y su amante sim. De ilusión también se vive.

Faltan cuatro semanas:

Font acaba de añadir la última coma a su artículo estrella de hardware y ya sale por la puerta, camino de unas nada merecidas vacaciones. Al tiempo que él se va, vuelven Moncayo y el pérfido y tiránico Navarrete. Los demás ya ni nos acordamos de lo que se siente no teniendo que venir a este tugurio por las mañanas.

Faltan tres semanas:

Sánchez se recupera de un par de derrotas sentimentales sacándole brillo a su versión de prueba de *Los Sims 2*. En el feliz mundo de Will Wright, el hombre triunfa por todo lo alto. Incluso preside un turbio y corrupto negocio inmobiliario en vez de juntar letras en una revista de videojuegos.

Faltan dos semanas:

¿Sabías que los deportistas españoles, ésos que fracasan olimpiada tras olimpiada siempre que no se celebran en casa, viven de nuestros impuestos? Bueno, no es exactamente así, pero nunca está de más buscar razones para indignarse. Suerte que al menos podemos recurrir a *Doom III* para eliminar tensiones.

Falta una semana:

Al menos los chicos de la canasta sí cumplen con lo suyo y ganan partido tras partido. Al cierre de esta edición, van de cabeza hacia un cruce de cuartos con Estados Unidos. Ni las sutiles tácticas de *Codename: Panzers* van a servir para librarnos de ellos. A San Gasol de Sant Boi nos encomendamos.

Hora cero:

Ya está, otro verano que se va por la escotilla camino del recuerdo. Hemos vuelto a dedicarlo a trabajar, jugar y ver la tele en vez de viajar, trasnochar y desmadrarnos, que es lo que se supone que hace la gente que aún se siente joven. En fin, qué se le va a hacer, cada quién es cada cuál.



Parecía que en esta recta final del verano íbamos a ir algo justos de buenos juegos, pero la verdad es que han acabado por aparecer unos cuantos. De vez en cuanto, brotan manantiales en lo que parecía un desierto.



EL BUENO

Ese tipo, Richard Burns, se hizo con un título de campeón del mundo de rallies mojándole la oreja a finlandeses, escoceses y demás europeos septentrionales acostumbrados a conducir sobre charcos. Luego se puso enfermo y dejó el volante, pero nos queda su juego.



EL FEO

La serie *Doom* siempre le ha sacado un gran partido a la fealdad superlativa de sus malos y de sus entornos. Están tan bien hechos y son tan espantosamente feos que casi resultan bonitos. Ya sabes, hay belleza en la fealdad extrema. Sobre todo si es megamoderna e hipertecnológica.



EL MALO

La verdad es que no sabemos si es mala o no, porque el juego se hace tan absurdo por momentos que nos entran dudas. Pero la protagonista de *Catwoman* es nuestra mala del mes por ir forrada de cuero negro, síntoma inequívoco de maldad.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC		
LAN	4	
Internet	4	
Idioma		
Textos de pantalla		
Voces		
Web	http://www.ixo.es	

Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

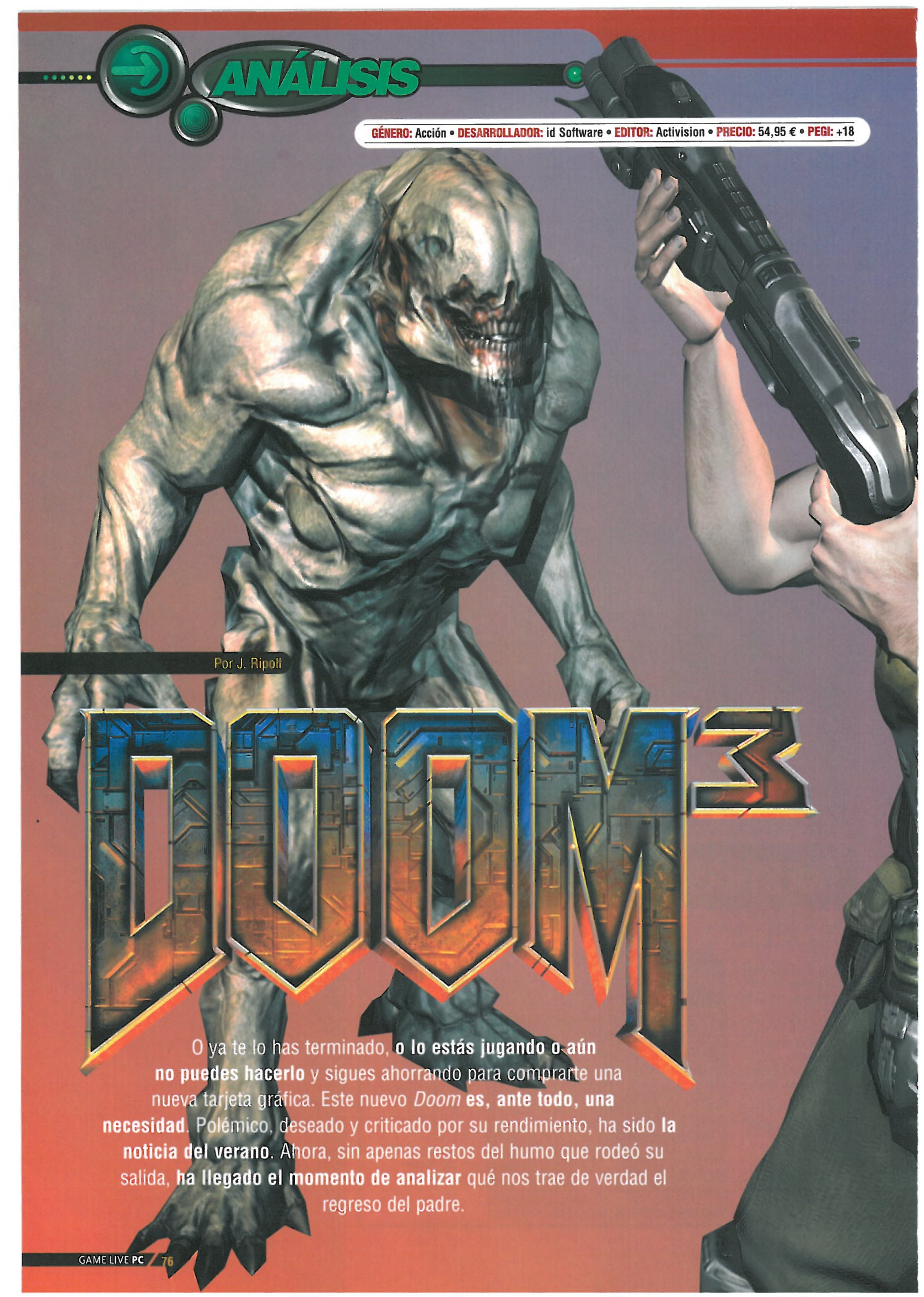
4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** id Software • **EDITOR:** Activision • **PRECIO:** 54,95 € • **PEGI:** +18



Por J. Ripoll

DOOM 3

O ya te lo has terminado, **o lo estás jugando o aún no puedes hacerlo** y sigues ahorrando para comprarte una nueva tarjeta gráfica. Este nuevo *Doom* **es, ante todo, una necesidad**. Polémico, deseado y criticado por su rendimiento, ha sido **la noticia del verano**. Ahora, sin apenas restos del humo que rodeó su salida, **ha llegado el momento de analizar** qué nos trae de verdad el regreso del padre.



Con la boca abierta, así se queda uno al ver a determinados enemigos del juego.

Esta es la historia de un niño prodigio cuya aparición envejeció en milenios a toda su competencia. Nadie había visto nada igual. Qué talento, qué novedad. Aplausos generales y ganas de verle más. El niño, emocionado, repetía apariciones y seguía entusiasmando. Pasaron los años y un día se dio cuenta de que, de tanto repetirse, las exclamaciones se habían convertido en susurros y los aplausos en muecas de compromiso. Y él, que aún no sabía hablar ni nadar, pero sí entendía la palabra orgullo, decidió marcharse. Se fue joven. Se fue sin decir que iba a volver. Pero al final, por dinero o por esa necesidad de ser querido que todos los artistas cultivan, anunció su regreso. Publicó unas fotos donde se le veía crecido, guapísimo. La gente las vio y se puso como loca a gritar y aplaudir. Era el éxtasis. Que venga. Ya.

Y eso hizo. Y fue entonces cuando se descubrió que ese viejo niño prodigio había perfeccionado su físico, pero no su discurso. Seguía sin saber nadar, hablar o mostrar otra emoción que no fuera el orgullo. Nadie se atrevía a criticarlo porque nadie quería que se marchase de nuevo, pero lo cierto es que muchos de quienes lo vieron de pequeño creyeron que esos siete años en silencio le habrían servido para hacer algo más que culturismo.

El juego más caro del mundo

Antes de tomar el trasbordador que debe llevarte a Marte, debes pasar por la página web de tu tarjeta gráfica y actualizar los controladores o, en el peor de los casos, por la tienda más cercana y renovar la propia tarjeta gráfica. Más amigo de nVidia que de ATI, a *Doom 3* sólo podrán verlo en todo su esplendor los poseedores de aceleradoras cuyo coste actual supera los 400 euros. Un peaje carísimo para un juego cualquiera. Pero claro, éste no es un juego cualquiera, es uno excepcional. Uno que debe jugarse de noche, cuando la familia duerme, con los auriculares conectados, el ventilador enchufado y una única luz bañando nuestra habitación: la que sale del monitor. Entonces sí estaremos preparados para este viaje que tanto tiempo llevábamos deseando hacer.

Primera misión, algo extraño sucede en la estación espacial y tú, un marine recién llegado, debes investigar. Primeros pasos. Como si fueses un Jim Carrey teñido de verde, tus ojos salen disparados como muelles. La estación es de



El mejor puzzle de *Doom 3* toma el referente de una conocida tragaperras.



Empuñando la linterna te vuelves más vulnerable.



Entre el estreñimiento y la indiferencia, así son las caras de *Doom 3*.

cine, por no decir de verdad. Los pasillos son como los de *Alien*, pero mejorados. Se miran, se disfrutan, pero no se pueden destruir. Los personajes... En fin, son increíbles, pero más que nada porque nunca te los acabas de creer. Sus cuerpos son de un modelado perfecto y se mueven con fluidez y realismo, pero resultan fríos e inexpresivos.

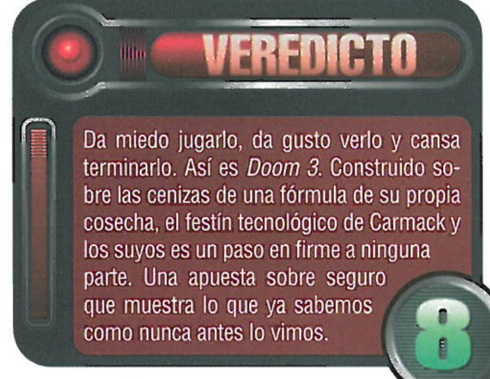
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	384 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.doom3.com



VEREDICTO

Da miedo jugarlo, da gusto verlo y cansa terminarlo. Así es *Doom 3*. Construido sobre las cenizas de una fórmula de su propia cosecha, el festín tecnológico de Carmack y los suyos es un paso en firme a ninguna parte. Una apuesta sobre seguro que muestra lo que ya sabemos como nunca antes lo vimos.

8

Ése es el primer gran problema de *Doom 3*. Porque en esta ocasión, id Software sí ha intentado ir más allá de la socorrida ensalada de tiros sin pies ni cabeza y construir una historia coherente, con sus escenas no interactivas en las que se nos habla del personaje que encarnamos y se intenta que nos identifiquemos con él. Carmack y los suyos han aprendido una lección valiosa: que hace falta una base argumental para que 15 horas de juego frenético en una estación espacial no acaben haciéndose aburridas. Lo malo es que no han sido capaces de darle al juego la densidad y la credibilidad narrativa necesarias.

Los personajes son de un modelado perfecto y se mueven con fluidez, pero resultan fríos e inexpresivos

Así, su intento de evolución hacia un tipo de ocio más completo y adulto ha acabado siendo un paso en falso. No sólo por el diseño de los humanos y sus expresiones de ladrillo, sino por la trama en sí, previsible, sin giro alguno. Apenas hay personajes con los que dialogar y también escasean los puzzles o plataformas. Todos estos complementos pensados para dar algo de variedad al eterno "mata, muere y resucita" en que se basa el juego acaban diluyéndose como gotas de sacarina en un batido de chocolate.

En el nombre del padre

El espíritu de los *Doom* anteriores preside el juego. Monstruos que esperan tras una puerta, techos que se caen, luces que se apagan, gritos que se escuchan a lo lejos... Los suyos son sustos de vieja escuela, secuencias previamente programadas y por tanto invariables que funcionan mejor que nunca gracias a los diseñadores de sonido. Ellos, más que ningún otro, deben llevarse los principales méritos de que tú saltes de la silla más veces de las que acabarás reconociendo. Renunciando a la música, sin efectos estridentes y con un inteligente abuso de los silencios, *Doom 3* es el juego más terrorífico desde *System Shock 2*. Como muy pocos habrán jugado al juego de Looking Glass,

HERRAMIENTAS DE SUPERVIVENCIA

Las armas son uno de los hechos diferenciales en los juegos de id Software. Aun sin disparo secundario, en *Doom 3* casi todas son viejas conocidas, retocadas, eso sí, para la ocasión.

SIERRA ELÉCTRICA



Un clásico cuya presencia resulta más estética que práctica. Aparece en los niveles finales en los que la mayoría de enemigos tienen armas de fuego, con lo que el combate cuerpo a cuerpo queda apartado.

PISTOLA



De diseño algo infantil, su mejor virtud es que permite disparar 12 balas antes de ser recargada. Eso, apuntando bien, debería servir para eliminar al menos a un enemigo de las primeras fases.

ESCOPETA



El arma más poderosa en distancias cortas. Eso sí, si no das en el blanco, eres hombre muerto: tarda demasiado en recargar y los malos nunca esperan.

AMETRALLADORA



Con menos potencia que en juegos anteriores, la ametralladora es la elección ideal para las fases iniciales en las que los monstruos rápidos son, también, algo débiles.

AMETRALLADORA PESADA



La hermana mayor de la ametralladora sigue con los vicios de siempre. Tarda mucho en ponerse a funcionar y cuando lo hace es para soltar las 60 balas que tiene en la recámara. Útil para enemigos poderosos pero no numerosos.

LANZACOHETES



La mayor decepción del juego. Sin el poder destructivo que tuvo años atrás, son necesarios varios cohetes para acabar con la gran mayoría de enemigos. Como la munición escasea, el arma acaba siendo de uso limitado.

BFG



El clásico, la "big fucking gun" marca de la casa, viene en edición mejorada. Esta vez se puede regular la intensidad del rayo verde que destroza todo lo que encuentra a su paso. Un detalle que mejora un arma de por sí perfecta.

CUBO DE LAS ALMAS



Tan feo como eficaz, este cubo no sólo pulveriza a los enemigos, sino que luego vuelve a nuestro poder transfiriéndonos la salud que a ellos les quedaba. Ojalá lo hubiésemos descubierto antes.



La lentitud de algunos enemigos permite huir de ellos.



Queda claro que esto no es un juego para todos los públicos.



Algunos viejos conocidos no querían perderse esta nueva aventura.

es más que probable que para la mayoría sea el juego más terrorífico jamás jugado.

Y podría haberlo sido todavía más si se hubiese aprovechado el enorme potencial de "la luz". Dejando a un lado los habituales neones moribundos y algún genial juego de sombras, lo cierto es que todo el trabajo en la iluminación dinámica apenas afecta a la propia partida. Un ejemplo: la linterna que llevamos (y eso sí es genial) sólo funciona cuando no empuñas arma alguna, pero tiene una pega: es inmortal. Adiós al miedo de quedarse sin batería o a una posible y muy atractiva huida hacia sitios con más luz desde los que ver a los enemigos venir.

Adiós también a una idea que se barajó en la fase inicial del desarrollo, el hecho de que el protagonista caminase a distinta velocidad dependiendo de su estado de salud. No es el caso. Corre y salta por igual si está rebosante de vida o a las puertas de la muerte. Si le preocupa su salud, sólo tiene que pisar al



La pistola es la única arma para la que nunca falta munición.



UNA MARCHA POLÉMICA

Trent Reznor (líder de *Nine Inch Nails*) era el hombre que debía llevar el sonido del juego a los mismos niveles revolucionarios a los que llegarían las imágenes. Amigo de John Carmack desde que colaborara en el primer *Quake*, Reznor pretendía coordinar no sólo la música, sino todo el diseño sonoro. Su primera apuesta fue prescindir por completo de temas instrumentales durante la partida y que la banda sonora se crease mediante los sonidos que iban a producir los objetos con los que se interaccionaba. Puertas que se abrían, neones que se fundían y por encima, nuestros pasos. La música del ruido, algo en lo que Reznor podría dar clases. Pero "el tiempo, el dinero y una mala gestión" lo apartaron del proyecto, siendo sustituido por Chris Vrenna. Los resultados, aunque excelentes, no destierran la incógnita por saber qué habría sido capaz de inventar un genio como Trent Reznor.



Aparecen más litros de sangre que en las primeras películas de Peter Jackson.

viejo amigo "el botiquín" para quedarse como nuevo.

En el capítulo de naranjas a medio exprimir, también podría incluirse la física. Hoy, tras *Max Payne 2*, *Painkiller*, *Thief* o los vídeos de *Half-Life 2*, es razonable pedir más a un juego en el que la única aplicación útil de su física realista sea la de dar sentido a un par de puzzles en los que interaccionar con unas cajas pesadas. El resto, pura contradicción, dado que los escenarios son preciosos pero intocables.

Luz y sonido consiguen darnos más sustos de los que llegaremos a admitir

Por mucho que dispares cientos de cohetes, la mayoría de cajas permanecen intactas y los cristales sin un rasguño. Es entonces cuando uno se pregunta de qué sirve una iluminación realista o una física mejorada si los decorados son de cartón piedra. Y es entonces cuando uno debería pararse y mirar con perspectiva aquello que sale de su monitor, eso que se ha dado en llamar entorno gráfico y atmósfera. Vale, tal vez podría haber dado algo más de sí, pero el 90% de la competencia mataría por algo siquiera parecido. Hay que ser justos.

Tiempo de disparos

Aunque en un principio se dijo que este nuevo *Doom* iba a ser una experiencia terrorífica donde los enemigos vendrían de uno en uno para asustarnos más, lo cierto es que, a medida que el juego avanza y se consiguen mejores armas, los monstruos se ponen de acuerdo y atacan de cinco en cinco o de diez en diez.

Quedan lejos los tiempos en que 50 mutantes se daban codazos para aparecer en pantalla, pero en un juego en que matar a cada uno de ellos te cuesta tiempo y unas cuantas balas, vienen a ser lo mismo: una multitud.

De ellos, los monstruos, poco que decir: excelentes, variados, terroríficos y algo torpones. A los zombis se les perdona, va con su naturaleza, pero se esperaba más de los soldados, de esos que se protegen tras su escudo y atacan en parejas. El recuerdo de *Far Cry* nos lleva a pensar que la suya es una inteligencia artificial a medio cocinar.

Otra idea que no acaba de funcionar es la interacción con la PDA, un ordenador personal en el que se graban todos los datos recogidos. Debes revisarlo a menudo para conseguir los códigos que te permiten abrir armarios con munición o puertas hacia nuevos niveles. Aunque la idea era refinar el concepto de "llave roja abre puerta roja", se acaba por echar de menos las llaves de colores.

Nostalgia también despierta el recuerdo de esos grandes niveles al aire libre de los primeros *Doom*, porque aquí, con la excusa de que estamos en Marte y allí no hay aire que respirar, los escenarios exteriores son paseos de minuto y medio entre un interior y otro. Prisionero de una tecnología creada para explotar otras virtudes, el juego se limita a apuntar una posibilidad que ojalá se hubiese concretado, porque el jugador, después de mil y pico pasillos interminables, necesita tomar aire. Y eso, aquí, sólo puede hacerse de una forma: abandonando la aventura.



Olvídate de ir acompañado. En *Doom 3*, todos los soldados son malos.



Los efectos de explosión son tan impresionantes como intrascendentes.



Ríete tú de la niña de *El exorcista*, aquí los niños son el mismísimo diablo.

El último suspiro

Como uno de sus monstruos, que cuando todos damos por muerto vuelve con más fuerza, *Doom 3* guarda una última sorpresa en la recta final de la partida. Un cambio de registro brutal que es el regalo más gratificante a quienes lleguen tan lejos. Se trata de unos niveles finales que nos llevan de viaje al infierno. En ellos debes enfrentarte a nuevas criaturas cercanas en diseño al primer *Quake* y cuyo jefe mayor recuerda muy mucho al Ballrog de Tolkien. Éste es un fin de fiesta gótico y extremadamente sangriento, diversión sin complejos que recuerda mucho los anteriores, y más influyentes, juegos de la propia compañía.

Tras el mejor postre posible, llega la hora de copa y puro, complementos innecesarios pero que algunos agradecen. Me refiero, claro está, al apartado multijugador. Limitado para la ocasión a partidas para cuatro personas y a cinco escenarios, lo más destacado tiene nombre conocido: The Edge. Un guiño a tiempos pasados que pone fin a la historia del regreso del hijo pródigo.

Vamos, que sigue siendo el más guapo de la clase, incluso el más divertido cuando se pone a contar batallitas de juventud, pero en el momento en que muestra sus novedades, queda en evidencia. Otros ya las habían mostrado antes. Otros incluso prometen mejorarlas. Puede que el niño prodigio no haya vuelto convertido en adulto genial, pero tenerlo de nuevo entre nosotros es la mejor de las noticias posibles. Bienvenido a casa, *Doom*.



Qué pena que imágenes como ésta no se repitan más a menudo.



Un consejo: recarga tu arma antes de entrar en cualquier habitación.



Las animaciones de los enemigos rozan la perfección.



Para distancias cortas, la escopeta recortada sigue siendo la mejor opción.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Stormregion • EDITOR: Zeta Games • PRECIO: 39,95 € • PEGI: +12

CODENAME: PANZERS
Phase One

Desde que la industria es industria, cuando un creador (en el sentido amplio) se ha puesto a desarrollar un videojuego nuevo **se enfrenta a un dilema** moral: ¿optará por asumir que ya **está casi todo inventado** o bien **dará rienda suelta a sus sueños** más descabellados **e intentará crear un título** ambicioso e **innovador**?

Por O. García

***Codename: Panzers* es, ante todo, un juego espectacular.**

Lo primero es intentar asegurar el tanto. Lo segundo es una apuesta arriesgada, y visto lo visto, cada vez más evitada por las compañías editoras. Algo así como tener que elegir entre unos spaghetti y un sofrito de gambas con aguacate y miel. O entre una Coca-Cola y un zumo de maracuyá al aroma de almendras.

Pues bien, en Stormregion les encanta la Coca-Cola. Lo suyo no ha sido lanzarse a una frenética lluvia de ocurrencias y ofrecer las ideas más audaces e insólitas para un videojuego, sino pisar sobre terreno firme, seguro y asfaltado. Tomar la Segunda Guerra Mundial como punto de partida ya es una primera pista. ¿Cuántos juegos de estrategia en tiempo real ambientados en ese periodo recuerdas que fueran revolucionarios, originales o siquiera novedosos? De momento, retroceder 65 años hasta el último gran conflicto de la humanidad sigue siendo rentable en cuanto que no hace falta recurrir a guionistas para crear argumentos ni a artistas o diseñadores para idear entornos y personajes. Stalingrado, los malvados nazis, el día D... Todo está ahí, a tiro de obús y bien calentito en la memoria colectiva.

Y por otro lado, la "mística" (si es que se puede hablar de "mística" en un conflicto en el que murieron 40 millones de personas) con la que los jugadores y aficionados a la historia militar han envuelto el apartado puramente bélico de esa guerra (que si la eficacia táctica de los alemanes, que si el arrojo suicida de los japoneses, que si la Blitzkrieg, que si los portaaviones, que si los kamikazes, que si los Tiger...) garantiza que el tema seguirá siendo atractivo para un gran número de potenciales compradores.

Visto lo visto, nos preguntamos qué sucederá con el panorama de los videojuegos dentro de unos 20 años, cuando a las nuevas generaciones





Los combates en medio de una ciudad pueden dejar un paisaje devastado.



En ciertas misiones es más conveniente el sigilo que el clásico asalto frontal.

la guerra del 39 les resulte como a nosotros la de Cuba.

Pero la repesca no acaba aquí. Los húngaros de Stormregion se han propuesto también que *Codename: Panzers* sea un compendio de buenas prácticas. Releerse en clave crítica todo lo que los demás juegos de estrategia en tiempo real han hecho por el género en los últimos años e incorporarlo al juego de la manera más elegante posible. De lo bueno, lo mejor; de lo mejor, lo superior.

Y para acabar, sólo queda redondear el producto con una guinda: un apartado gráfico impecable que permita captar la atención del público y que luego garantice que el espectáculo no decaiga.

La IA y el diseño de los mapas colocan a Panzers mucho más arriba de lo habitual

Déjà vu

Así que en esta clave hay que analizar *Codename: Panzers*. Sabemos ya que no es un juego revolucionario ni novedoso, por lo que sólo queda preguntarse: ¿Cumple? ¿Acierta en todos sus propósitos? Pues sí: cumple y sobradamente. Empezando por un motor gráfico que deslumbra, actualización del motor Gepard que los propios desarrolladores crearon para *SWINE* y que aquí vive su momento de gloria.

Las animaciones de vehículos e infantería, los entornos destructibles, las explosiones a mansalva, los efectos del agua... Todo se ha hecho con una calidad que despunta en el campo de la ETR y que –posiblemente– convierte a *Panzers* en merecedor al Oscar para el Juego de Estrategia más Bonito del Año. Quizá lo único que habría que discutirle en este sentido es que tanto despliegue visual se haga a un precio. Concretamente, un precio que asciende a unas 2 GHz, 1.024 de RAM y 128 MB de tarjeta si se quiere disfrutar del juego sin problemas. Esto puede no ser excesivo para los ordenadores de última generación, pero sin duda supone una pesada losa para los que estén en el carro de los desfasados.

DANDO PISTAS

Cuando un juego viene apostillado con el subtítulo *Phase 1*, es muy posible que nos estén dando alguna pista. En este caso, que habrá una *Phase 2* y una *Phase 3*.
Aunque todavía no es oficial, ya te avanzamos que la segunda fase vendrá en forma de expansión en la que aparecerán nuevos teatros bélicos, como el Norte de África, mientras que la Fase 3 se refiere a la secuela del juego, que en todo caso no aparecerá hasta dentro de un par de añitos.



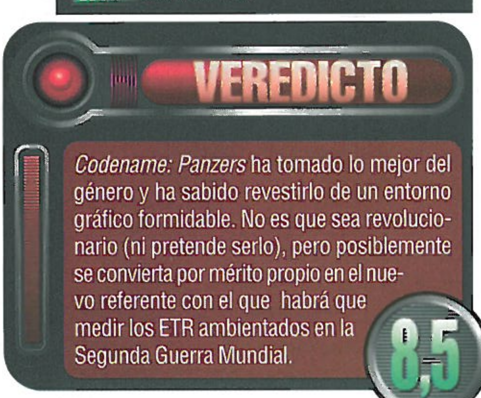
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1024 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.panzers.de



VEREDICTO

Codename: Panzers ha tomado lo mejor del género y ha sabido revestirlo de un entorno gráfico formidable. No es que sea revolucionario (ni pretende serlo), pero posiblemente se convierta por mérito propio en el nuevo referente con el que habrá que medir los ETR ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

8,5



Luchar por las calles de una ciudad resta movilidad a los blindados.


Los bombardeos en picado pueden ayudar mucho siempre que el objetivo se mantenga inmóvil.


Los lanzallamas permiten abrasar a los ocupantes de un tanque para que lo abandonen.

Por otro lado, la interfaz recuerda inevitablemente a *Sudden Strike*, con un espacio inferior en el que se agolpan el minimapa, el menú de información de unidades y la interfaz de comandos. De hecho, esta última presenta la configuración por defecto (y francamente útil) que muchos otros juegos de CDV aplican. Es decir, recurrir a la disposición de las teclas para los atajos y no a las dichosas iniciales a las que nos tienen acostumbrados tantos otros títulos y que hay que reaprender cada vez. Eso sí, si no te convence el sistema, puedes personalizarlo a tu antojo.

Más déjà vu

El sistema de juego también entra en el cesto de los clones. Se trata de realizar misiones cuyo éxito determina los puntos de que dispondrás para adquirir unidades en la siguiente misión. Un mecanismo empleado muchas otras veces en el género (especialmente en la estrategia por turnos) y que los propios desarrolladores emplearon bajo otra forma en *SWINE*. Un mecanismo que no por manido deja de ser eficaz y que contribuye a dotar de linealidad a la campaña.

La posibilidad de asignar órdenes mientras el juego está en pausa es otro de los elementos que cada vez más títulos incorporan y del que han tomado buena nota en Stormregion. Desde asignar bombardeos selectivos a trazar distintos puntos de ruta o lanzar una granada, cualquier orden puede realizarse desde la tranquilidad y el sosiego que asegura saber que el tiempo no corre. Además, esta opción, que podría ser sólo un añadido más en este gran carro de las inspiraciones ajenas, cobra una gran importancia porque


Entre misión y misión puedes renovar tus efectivos.


Avanzar sin explorar el terreno puede depararte más de una sorpresa.


Buscar la cobertura apropiada para la infantería es indispensable.


La artillería puede ser demoledora siempre y cuando cuente con algo de apoyo.





El nivel de detalle que es capaz de ofrecer el motor Gepard es sorprendente.

permite convertir el frenesí de una batalla en un ejercicio más sesudo donde te preocupes de todas y cada una de tus unidades. Algo especialmente útil si optas por el nivel más alto de dificultad, en el que las bajas de una misión a la siguiente no se restituyen.

El juego mantiene en todo momento el dinamismo táctico sin caer en el simplismo de otros congéneres

Cosecha propia

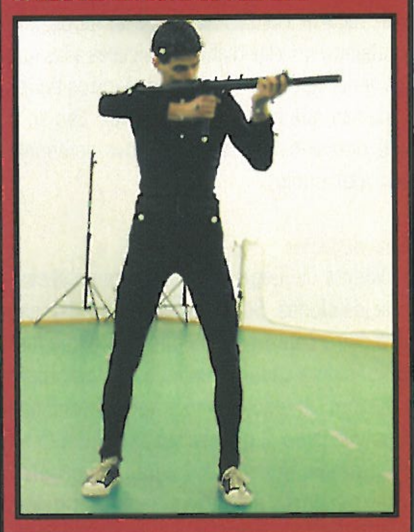
Quedan sólo un par de variantes que no pueden simplemente copiarse: el diseño de los escenarios y la inteligencia artificial. Respecto a lo primero, las tres campañas que componen el juego no dejan de ser otro compendio de lugares comunes, en los que no faltan la reconquista de Stalingrado, el desembarco en Utah o la batalla de las Ardenas, aunque estas misiones "para la foto" están también puntuadas por otras que se apartan un poco más de estos caminos trillados.

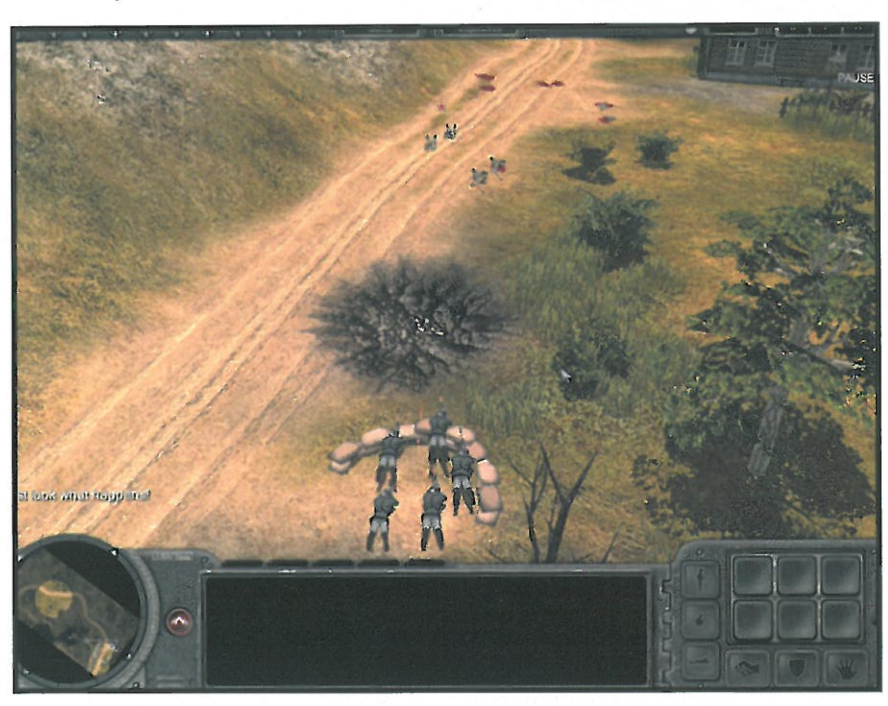
Así, hay algunas misiones en las que deberás apoderarte de unos puntos estratégicos al mando de unos pocos paracaidistas o (en un autohomenaje patrio que los desarrolladores se han marcado) combatir por las calles de Budapest con la ayuda de unidades húngaras.

Sea como sea, tanto en unos como en otros, el diseño de los escenarios es prácticamente impecable. Se combinan con acierto aquellas misiones con visibles cuellos de botella con otras en las que hay multitud de aproximaciones hasta los objetivos. Incluso se han compuesto escenarios que mezclan soberbiamente los conceptos de ataque, defensa y contraataque, obligándote en algunos momentos a una retirada forzosa (pero honrosa) o a pasardel asalto a la defensa en un abrir y cerrar de ojos.

CUESTIÓN DE INVENTIVA

A menudo, cuando uno se pone delante de un juego, no es consciente de hasta que punto hay horas y horas de dedicación detrás. La captura de movimientos, por ejemplo, es algo que ya está tan implantado en los videojuegos que no nos damos cuenta del esfuerzo que conlleva capturar las mil y una poses y movimientos de los personajes. Esfuerzo e imaginación. ¿Cómo reproducir si no los vaivenes de los soldados en una barcaza de desembarco a falta de playas y barcazas? Pues subiendo a 20 húngaros en una plataforma apoyada sobre varios balones de fútbol y esperando que aguanten el equilibrio como puedan. El resultado final puede apreciarse en la secuencia del día D de *Panzers*.





El tutorial te permite adentrarte en los conceptos básicos del juego.



En *Panzers* los héroes son importantes, pero no son las bestias ganapartidas de *Warcraft III*.



La acumulación de material no garantiza la victoria.

De esta forma el juego mantiene en todo momento el dinamismo táctico sin caer en el simplismo de tantos otros congéneres que se limitan al "avanza-y-machaca" o al "aguanta-y-protege".

Apuntando alto

Por su parte, la inteligencia artificial (tanto propia como enemiga) vuelve a sumar méritos, sobre todo en las misiones de la campaña. Aunque a veces el trazado de rutas no sea el óptimo (en caso de "atascos de tráfico" algunos vehículos optan por tomar una ruta más larga antes que esperar), el resto ofrece detalles de calidad. Así, las unidades enemigas que se ven en clara inferioridad acostumbran a huir; las propias asumen posiciones defensivas en cuanto se encuentran con fuego enemigo; la infantería es consciente de sus posibilidades y dirige sus ataques contra los objetivos más factibles... Un buen trabajo que, junto con el excelente diseño de los mapas, coloca a *Codename: Panzers* mucho más arriba de lo que estamos acostumbrados.

En cambio, en los escenarios individuales la IA es algo más cuestionable. Más que nada, porque tiende irremisiblemente hacia la táctica "Avalancha": avanzar con todo y contra todo. Esta táctica puede pillarte por sorpresa la primera vez, pero acaba siendo muy fácil de contrarrestar, por lo que van a tener que ser los humanos quienes mantengan alto el pabellón multijugador, en el que los modos Asalto (en el que se asignan posiciones ofensivas y defensivas) y Dominación (donde el control de ciertos puntos estratégicos garantiza un cierto número de refuerzos) pueden ser las mejores bazas.

Por todo esto, y a pesar de su falta de ambición, *Codename: Panzers* demuestra que ha sabido asimilar las esencias y mejoras del género y envolverlo todo en un entorno gráfico excepcional. No exageraremos si decimos que es, en definitiva, el mejor juego de estrategia en tiempo real que puedes llevarte a la boca (siempre que te gusten la Coca-cola y la Segunda Guerra Mundial, claro).

HÉROES Y CAMPAÑAS

Tres son las campañas y varios los héroes que pueblan este *Codename: Panzers*. He aquí un breve y condensado resumen.

ALEMANA

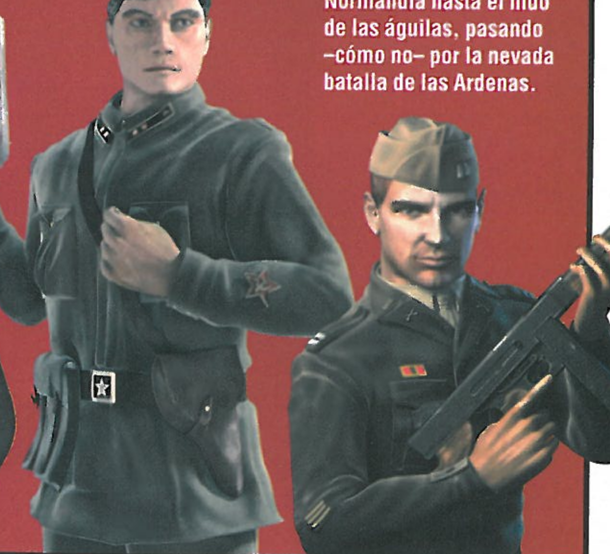
Hans Von Gröbel es el prota de la campaña alemana, una campaña que empieza previsiblemente con la invasión de Polonia para pasar luego a la campiña francesa. Después, las cosas vuelven a enfriarse y nuestro Hans se traslada al frente del Este para visitar los alrededores de Moscú y culminar con lo que sería el punto álgido del ejército alemán: la (semi)conquista de Stalingrado.

SOVIÉTICA

En cambio, el camarada ruso Alexander Vladimiriov asumirá el mando de sus tropas precisamente en Stalingrado, retomando la ciudad de la ocupación nazi, para pasar luego a la famosa batalla de Kursk y terminar en Berlín. En medio, aún tendrá tiempo de enamorarse y de visitar Budapest.

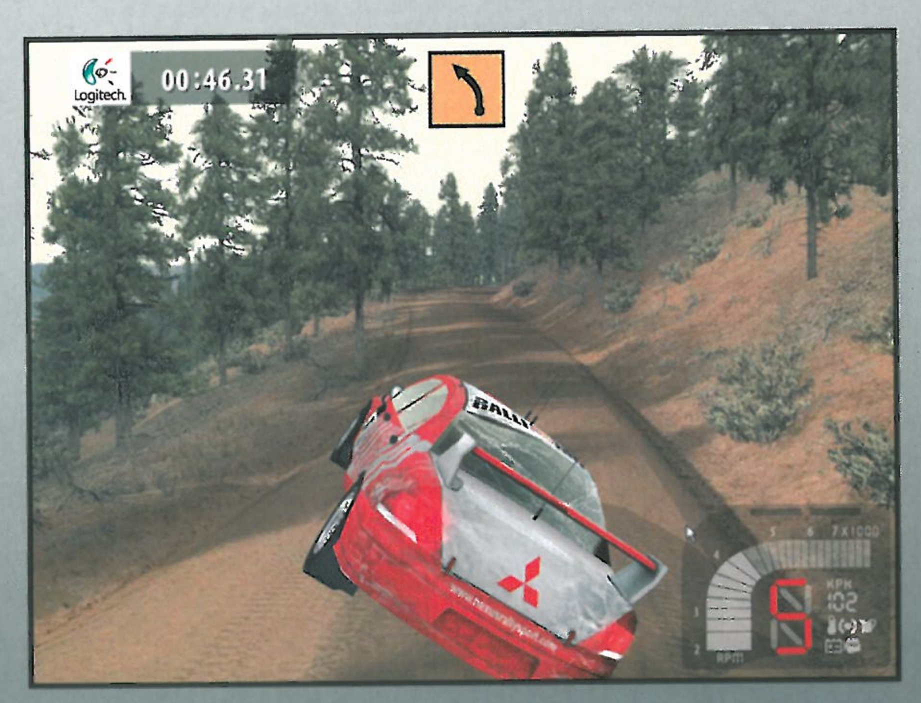
ALIADA

Los aliados, como buenos occidentales, son más plurales. Tres son los héroes que aparecen: el sargento británico de paracaidistas James Barnes, la turgente Michelle de la resistencia y el teniente Jeffrey S. Wilson, prototipo del americano recio. Juntos o por separado avanzarán por el frente occidental desde el desembarco de Normandía hasta el nido de las águilas, pasando –cómo no– por la nevada batalla de las Ardenas.





RICHARD BU



¿Quieres saber lo que se siente siendo un auténtico **piloto** de rallies? Pues **intenta meterte en algún equipo** y quizás dentro de mucho tiempo te veamos ganar el Campeonato del Mundo. **Por ahora, lo más parecido** (y asequible) a eso **es** jugar al espléndido ***Richard Burns Rally***.

Por X. Robles

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Warthog • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +3

RNS RALLY

Parece que ya llega la nueva generación de juegos de conducción. Como en otros géneros, cada vez se apuesta más por una simulación convincente de la realidad, con gráficos detalladísimos y curvas de aprendizaje bastante pronunciadas. Superada la era de los arcade demenciales, los desarrolladores van a la caza y captura del simulador perfecto.

Los de Warthog decidieron hacerlo todo bien desde el principio, se marcaron unas pautas y se fueron a recorrer mundo, cual Willie Fogg, para recavar información sobre los circuitos que querían recrear. Se fijaron en las características de cada carretera (como la forma convexa que tienen algunas para que no se formen charcos con facilidad), en la vegetación, en la climatología, en lo que sentía uno estando allí. También decidieron recrear los ocho coches clase A8 de los que consta el juego con total fidelidad: las medidas exactas, el peso, sus distintas características...

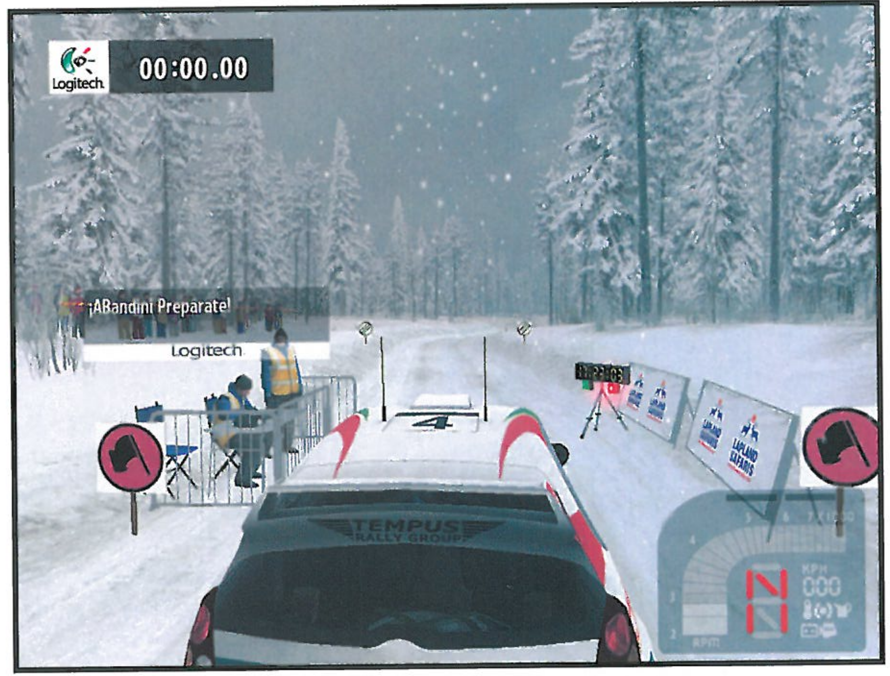
Pero les faltaba algo. No querían que todo se limitase a un conglomerado de polígonos y texturas moviéndose espectacularmente, querían recrear la realidad. Aquí es donde entra Richard Burns, campeón del mundo y padrino de este juego, que no se ha limitado a poner su cara bonita en la portada, sino que también ha guiado a los desarrolladores para que pudiesen plasmar en un ordenador lo que se siente estando en una cabina de piloto. Este cóctel con tan buena pinta no decepciona para nada; se ha conseguido un juego único e incomparable, tanto por filosofía como por características técnicas.

¿Te gusta conducir?

Te preguntarás que por qué es incomparable. Pues porque todo en este juego está enfocado para que el jugador se crea que es un piloto de verdad, con todo lo positivo y lo negativo que esto conlleva. Puedes sentir, por ejemplo, la frustración de quedarte fuera de un rally importante por un simple choque, estrellarte por culpa de un bache que no has visto o perder aquellos segundos que te hubiesen dado la victoria por no haber configurado bien tu bólido.







Correr en nieve es bastante complicado, el coche se desliza en las curvas.



Siempre vemos el horizonte y los objetos no aparecen por arte de magia.



Conviene reducir antes de tomar una curva cerrada.

Los gráficos rozan el fotorrealismo. El modelado de los coches es bastante bueno, igual que el completo sistema de colisiones, lo que realmente sorprende son los escenarios. Se ha eliminado totalmente el efecto de aparición súbita: los árboles y las casas no brotan como champiñones, sino que van apareciendo de manera progresiva y realista. En *Richard Burns Rally*, siempre ves el horizonte, incluso en las etapas más largas, que pueden superar los 20 kilómetros: un bosque a lo lejos, unas montañas difuminadas en el fondo, un periodista al final de la carretera haciéndote una foto...

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	4
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.richardburnsrally.com

Además, la hora del día es dinámica, por lo que puedes empezar una etapa de madrugada y ver cómo va saliendo el sol poco a poco. En ocasiones, tienes ganas de dejar el coche en el arcén, bajarte y comerte un bocadillo mientras te paseas por el escenario.

De todas formas, hay alguna cosilla que no termina de gustar, como por ejemplo las cámaras. Sólo hay una exterior (en la que se ve el coche de cerca desde atrás) y las interiores son bastante pobres, con una cabina muy poco detallada. Se comenta que ya hay comunidades de jugadores en Internet que están elaborando un parche para "corregir" esté problemilla y agregar algunas vistas más.

Es cien por cien simulador y, por lo tanto, es casi imprescindible tener un buen volante

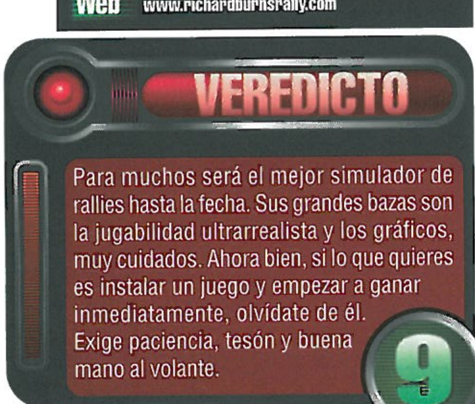
La jugabilidad es una de las grandes bazas de *Richard Burns Rally*. Es cien por cien simulador y, por tanto, es casi imprescindible tener un buen volante (con *force feedback* a ser posible) o, como mínimo, un buen pad. Jugar a esto con teclado es una pérdida de tiempo, ya que su elevada dificultad se dispara si lo juegas así.

Pero lo que funciona de manera más convincente tal vez sea esa filosofía basada en conducir todo lo rápido que puedas tú, no todo lo rápido que pueda el coche. Si decides ir a 140 Km/h por una carreterilla estrecha en los bosques de Hokkaido, los peraltes de la carretera, los charcos o los baches harán que pierdas el control y, muy probablemente, el coche quedará dañado e inservible. Pero no pienses que esta conducción reflexiva acaba con la sensación de velocidad. Esa sensación existe, aunque no sea frenética. Al principio te cansarás de ver la aborrecible recomendación "El coche está muy dañado, pulsa Esc. para abandonar"...

Para ayudarte a dominar las sutilezas de este gran simulador de conducción, dispones de una especie de Autoescuela. Allí, el Richard Burns poligonal te enseñará lo básico para poder conducir mínimamente bien, al igual que algunas de las técnicas que lo coronaron rey de los rallies en su día, como el "Toque Escandinavo" o el "Freno con el pie izquierdo".

A ras

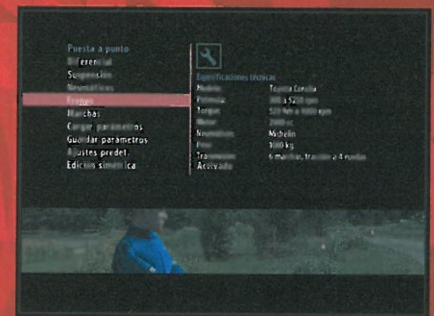
En cuanto a la física, han puesto mucho empeño en recrear fielmente la relación coche-pista. Han tratado cada tipo de terreno (gravilla, asfalto, hierba...) de manera distinta, por lo que es muy necesario prestarle atención a la puesta a punto del coche, en la que puedes configurar un centenar de parámetros, como el tipo de ruedas, la suspensión o los frenos, y que afectará a la respuesta y maniobrabilidad del coche. También debes estar atento y cambiar tu manera de conducir según la climatología, ya que no





A veces, el rally pasa por pueblos y la gente sale al balcón.


Si sales de la pista, te ayudarán a incorporarte de nuevo.


En la pantalla de puesta a punto puedes configurar el coche según tus preferencias.

es lo mismo conducir en seco que sobre nieve virgen.

Los efectos de sonido también son muy correctos. Según con qué cámara juegues, por ejemplo, oyes más o menos el ruido del motor, el zumbido del parachoques medio caído y arrastrado por la gravilla... Las indicaciones del copiloto, Richard Reid, están bastante bien y en español. No te dirá que gires en una horquilla cuando falten dos segundos, te avisará con tiempo dependiendo de la velocidad.

Los modos de juego vienen a ser los de siempre. Puedes ir a la autoescuela, correr unos rallies rápidos en las carreras que vayas desbloqueando, retar al amigo Burns a hacer un uno contra uno o jugar una temporada completa de rallies. Aunque no cuenta con la licencia para los pilotos del mundial, correrás en circuitos reales como los de Nevada (Estados Unidos), Hokkaido (Japón), Canberra (Australia), Finlandia, Gateshead (Inglaterra) y Morzzine (Alpes franceses).

Tendrás que estar toda la temporada pendiente de los movimientos de los otros pilotos, cada uno con su personalidad (agresiva, prudente...), que evolucionan y elaboran tácticas para vencer. También podrás seguir todo lo que sucede en un menú entre etapa y etapa, donde verás las incidencias que se vayan produciendo.

El multijugador permite que jueguen hasta cuatro personas por turnos en un mismo ordenador; primero corre uno, después el otro, el otro... nada de pantallas partidas. De todos modos, la gran deficiencia del juego es que no incluye opciones vía Internet. Una temporada de rallies on line, unas carreras rápidas... cualquier opción hubiese sido válida.

ADAPTARSE O VOLCAR

En *Richard Burns Rally* es esencial adecuar la manera de conducir al terreno sobre el que corras y la climatología.

ASFALTO

En rallies como el de Francia o Japón se corre sobre asfalto. Es la superficie más adherente y fácil de manejar, pero cuidado cuando llueve, ya que el coche puede descontrolarse si coges demasiado rápido una curva.





GRAVILLA

En Gran Bretaña, Japón, Estados Unidos y Australia correrás, la mayoría del tiempo, sobre gravilla. Ser de los últimos pilotos en salir te facilitará las cosas, ya que las carreteras estarán más desgastadas. Si llueve, vigila con los charcos.

NIEVE

La superficie más complicada y la que prima en Finlandia. El coche irá como loco resbalando en los tramos helados y se frenará de golpe si te adentras en la nieve virgen de los márgenes. Todo un reto para cualquier piloto.



Descubriendo caminos

Hay gente que dice que los videojuegos deben ser intrascendentes, directos y divertidos. *Richard Burns Rally* es mucho más exigente, y eso puede desesperar a más de uno. Pero si tienes la paciencia y el tesón necesarios para superar las pruebas que se te plantean en el tutorial, te encontrarás con un juego único y espectacular, seguramente el mejor simulador de rallies hasta la fecha.

Además de divertir, los creadores de este gran juego se han propuesto algo más. Por ejemplo, crear belleza, ya que esas puestas de sol, por ejemplo, son de las pocas que pueden fascinar al jugador y arrancarle una sonrisa cómplice. Lo mismo pasa con la jugabilidad y la curva de aprendizaje: pretenden que le encuentres el interés a ser piloto e ir mejorando progresivamente. En definitiva, un juego que parece el inicio de una saga que dará mucho que hablar y jugar, una nueva manera de plantear los juegos de rallies. Todo un referente.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** TimeGate Studios • **EDITOR:** Take Two • **PRECIO:** 44,99 € • **PEGI:** +12

KOHAN II
Kings of War

Tus hombres se manejan por compañías, con lo que te ahorras batallas masivas y caóticas.

No temas. En realidad **no se trata de otro aburrido juego de estrategia**. De hecho, *Kohan II: Kings of War* **puede ser de todo menos aburrido**. Y es que los señores de TimeGate **están decididos a luchar contra el tedio**. ¿Y sabes qué? Lo han conseguido.

Por X. Pita

Es la historia de siempre: pequeño estudio que saca videojuego a la calle. El videojuego satisface los apetitos de un minúsculo grupo de aficionados, pocos pero ruidosos. La prensa especializada se encarga de cantar las excelencias del videojuego en cuestión. Pero el gran público, la masa, esos que empujan a un grupo de desarrolladores al cielo o al infierno, permanece en silencio, no se da por aludido.

¿El resultado? Que el videojuego modesto se convierte en eso que pomposamente se conoce como "juego de culto" y el pequeño estudio de desarrolladores va y anuncia una secuela, esta vez adaptada a los tiempos que corren, para que tanto los seguidores, pocos pero ruidosos, como la masa silente se unan en único veredicto.

En el párrafo anterior, sustituye pequeño estudio por TimeGate y videojuego de culto por *Kohan: Immortal Sovereigns* y ya tendrás protagonistas, por decirlo de alguna manera, de carne y hueso.

Abrazos de alta tecnología

Kohan II: Kings of War es, simple y llanamente, como el primer *Kohan*. Pero en 3D. Eso quiere decir que TimeGate Studios, visto el moderado éxito de su anterior criatura, insiste en idénticos conceptos adaptándolos, eso sí, a estos días de vanguardia gráfica y tracas de colorines.

Así, volvemos a enfrentarnos a un título de estrategia en tiempo real que prescinde de tediosos elementos como la microgestión. De hecho, aunque el juego haga suyos algunos clichés del género, se salta otros, generalmente los más pesados, para que la experiencia sea, a la vez, rápida y sencilla.

De esta manera, no usas unidades de tipo individual sino compañías. Todo un alivio para aquellos jugadores cansados de ver cómo los díscolos soldados hacen mutis en el campo de batalla. Al manejar las unidades de forma agrupada, uno puede desentenderse (aunque no del todo) de los frentes abiertos, porque la soldadesca suele luchar de forma más o menos organizada. Y como en la saga *Total War*, también

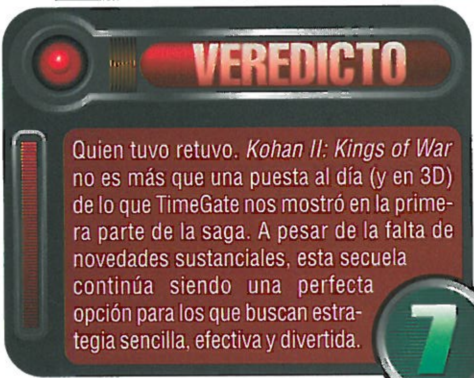

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1.5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.timegate.com/kow


VEREDICTO

Quien tuvo retuvo. *Kohan II: Kings of War* no es más que una puesta al día (y en 3D) de lo que TimeGate nos mostró en la primera parte de la saga. A pesar de la falta de novedades sustanciales, esta secuela continúa siendo una perfecta opción para los que buscan estrategia sencilla, efectiva y divertida.

7



Los gráficos han dado un salto importante y ahora luce un aspecto más moderno.

EL AS EN LA MANGA



TimeGate Studios se guarda otro as en la manga. Esta vez, los desarrolladores abandonan archiconocidos ambientes de la fantasía medieval para internarse en otro terreno, el de la Segunda Guerra Mundial. Con *Axis & Allies*, TimeGate convierte el popular juego de tablero en un título de estrategia en tiempo real. Según parece, uno de los detalles a tener en cuenta (aparte de las campañas dinámicas, es decir, que las batallas serán diferentes dependiendo de la época en la que se lleven a cabo) será que cada uno de los bandos tendrá características especiales. Algo natural en los héroes de fantasía, pero que no había sido tratado en un contexto como el de este juego. Por ejemplo, los norteamericanos, a medida que avanza el juego, tendrán acceso a armas tan devastadoras como la bomba atómica.

emprenden la huida si ven que su suerte en el campo de batalla no es todo lo favorable que debería haber sido.

Lo que ha hecho TimeGate Studios es construir un juego enormemente divertido, gracias a su sencillez, con elementos que de no haber sido explotados en la precuela podrían llegar a ser más novedosos de lo que parecen. Por ejemplo, uno puede diseñar las compañías a su antojo (colocando los soldados que se desee en el frente, los flancos...), manejar a héroes que realmente son inmortales (no todo está perdido cuando se consumen sus puntos de vida porque pueden llegar a resucitar, aunque a cambio pagan en experiencia), zonas de suministros que abarcan nuestros territorios y que avanzan a medida que se explora y gana el terreno (en ellas, las unidades pueden ir curando su salud paulatinamente), etcétera.

No por madrugar...

Apunte a tener en cuenta durante el juego en Internet: se han acabado las partidas basadas en eso que se conoce como *rush* (es decir, una primera oleada, realizada a pocos minutos de comenzar a jugar, que devasta el pequeño campamento del rival). Gracias a las guarniciones de defensa de las ciudades, puedes tener la pequeña seguridad de que tu asentamiento no será aniquilado en menos de un minuto.

Una puesta a punto que no alcanza la excelencia por su nula capacidad para sorprender

Kohan II es, en definitiva, una puesta a punto que no alcanza la excelencia por su nula capacidad para sorprender. Algo que, por supuesto, no lo convierte en un juego mediocre, más bien lo contrario. De hecho, en este caso, se puede aplicar perfectamente aquello de quien tuvo retuvo. Que se esperase más de TimeGate Studios ya es otra historia.



Tus ejércitos son fuertes en unos aspectos y débiles en otros.



Gracias a las guarniciones en las ciudades, las partidas en Internet serán más complejas.



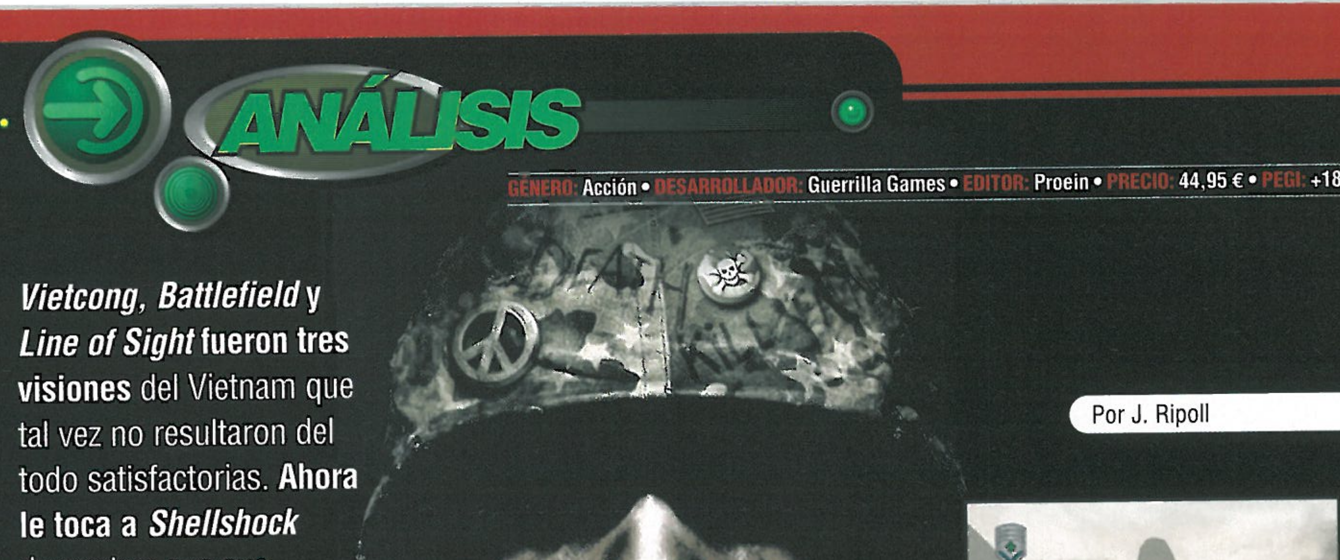
Gracias al editor, puedes diseñar tus propias unidades de combate.



En las zonas de control, tus unidades pueden recuperar su salud.



Se ha prescindido de aspectos como la acumulación de recursos.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Guerrilla Games • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +18



Vietcong*, *Battlefield* y *Line of Sight* fueron tres visiones** del Vietnam que tal vez no resultaron del todo satisfactorias. **Ahora le toca a *Shellshock demostrar que sus aspiraciones de **convertirse en el videojuego bélico definitivo** son algo más que una cortina de humo.

Por J. Ripoll



SHELLSHOCK NAM'67

Está claro que el videojuego, como arte o lo que sea, está dando sus primeros pasos. Por tanto, cuando uno de sus hijos dice que la suya será la versión poligonal más realista sobre una guerra cualquiera, en este caso, de la de Vietnam, lo que está diciendo realmente es que la suya será la mejor adaptación posible... hecha por unos niños que todavía andan a gatas. O lo que es lo mismo, la mejor obra de teatro jamás hecha en una guardería.

Pues eso es lo que es *Shellshock Nam'67*, la obra de un grupo de chavales voluntariosos pero que siguen estando algo verdes. Hacen un repaso de todos los tópicos del género, dicen frases que sólo te las creerías en boca de los adultos. Incluso se mueren en escena. Si disfrutamos con ellos no es porque sean nuestros hijos ni nuestros hermanos pequeños, sino porque ofrecen algo que nos gusta a todos: acción y espectáculo.

Y es que por mucho que *Shellshock* intente presentar a un puñado de personajes con rostros diferenciados, misiones con cierta continuidad entre sí, cierto énfasis dramático en la



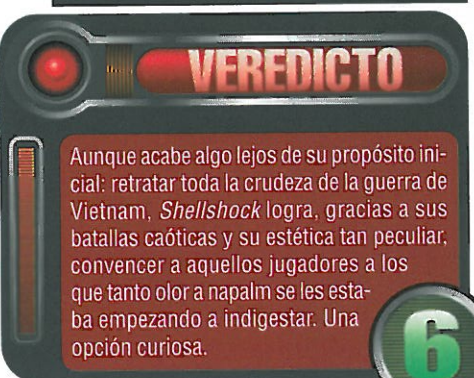
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	212 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.shellshockgame.com



VEREDICTO

Aunque acabe algo lejos de su propósito inicial: retratar toda la crudeza de la guerra de Vietnam, *Shellshock* logra, gracias a sus batallas caóticas y su estética tan peculiar, convencer a aquellos jugadores a los que tanto olor a napalm se les estaba empezando a indigestar. Una opción curiosa.

6



Como novato, tú eres quien debe desactivar las trampas.



Disparar a campo abierto suele acabar con muerte prematura.



Las misiones de infiltración dejan mucho que desear.



Esta visión sólo sirve para disparar. Para lo demás es mejor la otra.

muerte de nuestros compañeros y todo ello esté doblado al castellano, sigue aquejado del "síndrome película porno". Es decir, lo importante sigue siendo lo que hay entre secuencia y secuencia de diálogos.

La sombra de un gigante

Diez misiones para un solo jugador, ninguna para muchos. Sin opciones on line ni editor de niveles que permita fabricarlas, todos los cartuchos del juego están centrados en la campaña en solitario. Los primeros los pierde por ese empecinamiento que tienen los juegos multiplataforma (y éste lo es) en espaciar demasiado los puntos de guardado. Algunas partes de la misión tienes que repetirlas tanto que acabas por sentirte como un actor a las órdenes de Stanley Kubrick.

Las atrocidades están mostradas de un modo que tiene algo de denuncia de la irracionalidad de la guerra

Eso sí, con menos movilidad, ya que nosotros o, mejor dicho, nuestro personaje no sabe saltar, se agacha como si fuera víctima de un ataque de gastroenteritis y parece que aprendió a correr junto a Forrest Gump.

Y eso, que en un juego en primera persona pasaría inadvertido, en uno donde la cámara te sigue siempre de lejos, queda en la peor de las evidencias. Existe otra visión posible, la que sigue la acción desde encima del hombro (similar a la de *Splinter Cell*) pero ésta sólo es útil para apuntar mejor durante los combates.

Para explicar cómo son las batallas en el juego, basta con compararlas con las de *Halo*. También en el juego de Guerrilla sólo puedes llevar dos armas encima (una pistola y un rifle), tienes un escudo regenerador (algo que, según tengo entendido, aún no se había inventado en la guerra de Vietnam) y hay tiroteos a gran escala.

Eso sí, aquí no existen vehículos para pilotar ni una inteligencia artificial de otra galaxia, más bien exceso de secuencias "con trampa". Las emboscadas se sufren siempre en el mismo lugar, los enemigos se reagrupan cada vez en el mismo momento y no debemos sufrir por nuestros compañeros de equipo, su muerte nunca se sale del guión. Si toca, toca.

Rojo sangre

Tanto hablar todos de *Doom* y sus gráficos realistas para que llegue *Shellshock* y demuestre que hay otras formas de hacer juegos atractivos. Utilizando un motor gráfico creado por la propia compañía, lo que más resalta del juego son las texturas granuladas utilizadas para dar vida a unos niveles que se distinguen unos de otros por su cromatismo. Postales para el recuerdo son los paseos nocturnos por una playa con luna llena o un arrozal en pleno atardecer.

Esos escenarios son una especie de redención para todos los pecados que tiene el juego y entre los que no se incluye un banal uso de la sangre. A diferencia de *Soldier of Fortune*, donde la violencia era más gratuita que otra cosa, las atrocidades aquí (sobre todo las que sufren los civiles indefensos) están mostradas de una forma que, por una vez, tiene algo de denuncia de la violencia irracional en que se basan las guerras. Un detalle secundario si quieres, pero que merece el mayor de los aplausos.

LA GUERRA DE LAS PASTILLAS





Uno de los aspectos que más dará que hablar de *Shellshock Nam'67* es la posibilidad de adquirir drogas en el campamento base. Unas pastillas que, al ingerirlas en mitad de un combate, ayudan a mejorar la puntería. Unas pastillas que recuerdan mucho las que se tomaba Solid Snake en el primer *Metal Gear Solid* y que sirvieron para desatar una tremenda polémica en la que se volvía a incidir en el hecho de que los videojuegos no son educativos, causan violencia... La cantinela de siempre. Siendo *Shellshock* un juego recomendado a mayores de edad, es de suponer que nadie pondrá el grito en el cielo. En realidad, ésas eran drogas que utilizaban y siguen utilizando muchos soldados.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Eden Studios • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 19,99 € • **PEGI:** +3

V-RALLY 3

¿**Arcade o simulador**, en qué quedamos? *V-Rally 3* es **una mezcla confusa e indefinida** de estas dos maneras de enfocar un juego. Además, **sin muchas novedades** y con pocos modos de juego. ¿**Decepción** sobre ruedas?

Por X. Robles



El modelado de los coches es bastante correcto, al igual que los reflejos en tiempo real.

V-Rally 3 hubiese podido ser un juego de rallies bastante bueno si no le fallaran algunos apartados de los considerados esenciales. La jugabilidad es de lo más contradictoria: totalmente arcade, es decir, nada realista, por lo que puedes correr a una velocidad constante de 180 Km/h e incluso girar en las horquillas simplemente dejando de acelerar, sin necesidad de pisar el freno. Por el contrario, y por culpa del exagerado sistema de daños, digno del mejor simulador, con tan sólo un trompazo puedes perder las dos ruedas delanteras y quedar eliminado de la competición. De esta forma, uno de los elementos que en principio están entre los atractivos del juego, la velocidad frenética, queda anulado por el miedo de chocar contra el primer árbol de turno y tener que abandonar.

Los gráficos también encierran alguna que otra contradicción incomprensible. El modelado de los coches es muy bueno, con unos reflejos en tiempo real magníficos y un sistema de colisiones y de ensuciamiento del coche que ya quisieran algunos para ellos. En cambio, las texturas de los escenarios, los árboles o la carretera son muy rudas y de una calidad bastante baja, al igual que la física, muy irreal. Se nota que es una conversión de un videojuego consolero que apareció hace ya bastante tiempo.



Gánate un prestigio

En cuanto a los modos de juego, que son muy escasos, cabe destacar la temporada V-Rally, que tiene su miga. Empiezas como piloto *freelance*, y algunas marcas te ofrecen, mediante un sistema de coreo electrónico integrado en el juego, pasar a formar parte de su equipo para conducir uno de los coches de 1,6 litros y tracción delantera, como un Fiat Punto o un Golf. Tras superar una prueba de entrada, se te plantea un objetivo que debes superar si no quieres ver cómo todo tu prestigio se va al garete y las escuderías te marginan cual Aída de *Gran Hermano*. De esta forma, irás escalando posiciones y firmando contratos con marcas más prestigiosas, hasta conseguir pilotar los grandes bólidos de dos litros y tracción en las cuatro ruedas (Lanzer Evolution, Ford Focus...).

También podrás hacer carreras rápidas en las pistas que vayas desbloqueando o unos retos multijugador (en el mismo PC) que tampoco son gran cosa. Como es de suponer, no hay modo on line. En fin, que aunque es barato, no sobran argumentos para que este juego destaque en el competitivo mundo de los simuladores de rallies.



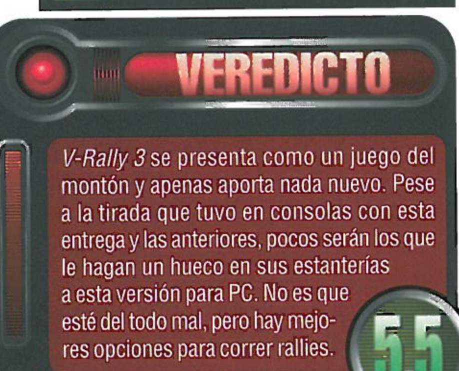
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.vrally3.com



VEREDICTO

V-Rally 3 se presenta como un juego del montón y apenas aporta nada nuevo. Pese a la tirada que tuvo en consolas con esta entrega y las anteriores, pocos serán los que le hagan un hueco en sus estanterías a esta versión para PC. No es que esté del todo mal, pero hay mejores opciones para correr rallies.

5,5



Se corre en distintas horas del día, incluso de noche.



Las condiciones climatológicas juegan un papel determinante.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Streko-Graphics Inc. • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 29,95 € • PEGI: +3

AURA

El destino de las edades

Por G. Masnou



Algunos personajes te dan valiosa información sobre lo que te rodea.



Como mandan los cánones, *Aura* incorpora una interfaz invisible.

Universos paralelos comunicados por portales, el Bien contra el Mal, **reliquias mágicas** de un poder ilimitado... ¿*Myst*? ¿*El Señor de los Anillos*? Ni el uno ni el otro, sino *Aura*, **una nueva aventura gráfica** en primera persona.

Mucho tendrán que cambiar las cosas para que las aventuras gráficas en primera persona se conviertan en productos de éxito masivo. Salvo honrosas excepciones (por ejemplo, la saga *Tex Murphy* o *Normality*), la mayoría de títulos de este peculiar subgénero siempre se han caracterizado por una mecánica poco accesible para el jugador medio. En este sentido, no estaría de más que los desarrolladores hicieran un sobreesfuerzo para intentar ir más allá de los parámetros establecidos en su día por *Myst*. De lo contrario, nos veremos condenados a sufrir una y otra vez juegos como *Aura*, que no hace más que revisar lo que otros ya han hecho y, hasta cierto punto, ponerlo al día.

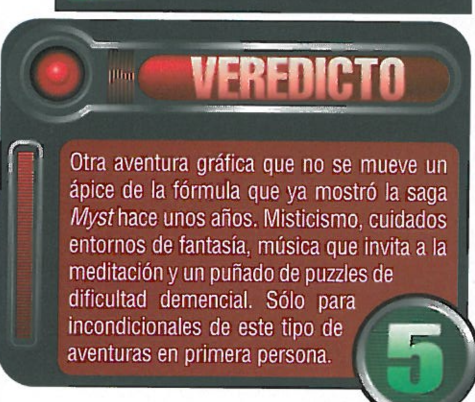
Pasatiempo ilógico

Como ocurría en *Myst*, la obra de los hermanos Miller, el universo de *Aura* te traslada a un entorno mágico formado por varios mundos paralelos de variopintas características. Este oasis de fantasía peligra por culpa de la existencia de unos anillos mágicos que otorgan incalculable poder a su portador. Con el objetivo de evitar que las valiosas reliquias caigan en las manos equivocadas, el jugador tiene que afrontar una serie de enigmas cuya resolución le conducirá hasta cada uno de los anillos.

Nada originales y aún menos lógicos, estos puzzles desesperarán a más de uno por su desproporcionada dificultad y porque todos se basan más o menos en lo mismo: experimentar con extraños artefactos y agrupar una serie de signos en un orden concreto. Al igual que en el resto de juegos de este subgénero, en *Aura* no abundan las pistas. Ni siquiera el diario donde se apuntan de forma automática los acontecimientos más importantes logra suavizar la demencial dificultad, con lo que la mayor parte del tiempo te lo pasas deambulando sin saber exactamente qué hacer.

Por muy bello que sea el entorno, por muy bien resuelta que esté la interfaz, por muy atmosférica que sea la música, si un juego basa toda su razón de ser en puzzles lógicos y éstos no están a la altura de las circunstancias, ¿qué queda? Pues un producto algo insulso y fallido, como es *Aura*.







El mundo de *Aura* está repleto de mecanismos de manejo incierto.

GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +12

CATWOMAN

Los desarrolladores **han intentado una pirueta de mérito**: convertir en criatura digital a la espléndida **Halle Berry, muy puesta en su papel** de heroína gatuna del siglo XXI. Pero **no parece que** el juego **pueda ofrecer gran cosa** más allá de este detalle y los fastuosos gráficos.



Seguro que no sabías que los gatos son expertos en capoeira.

Por S. Sánchez

Pues no, no es oro todo lo que reluce. Ni mucho menos. Como muestra, este juego. En un primer momento, relucen con cierta intensidad las curvas (espléndidas, eso sí) de su felina protagonista. Pero más allá de discretos desparrames hormonales no encontramos oro, sino bisutería más bien de saldo. Basta con hacerse con los controles para darse cuenta.

El teclado va a ser tu principal aliado en una cruzada sin sentido a no ser que hayas visto la película. Sin ayuda del ratón, vas a poder realizar todos los movimientos, tanto de desplazamiento como de combate. En algún momento, el ratón puede servirte para mover la cámara y disfrutar de los más que correctos gráficos, pero ésa es toda su función. El nulo protagonismo del roedor periférico tal vez se deba a que éste es un juego de gatos y, además, combina elementos de acción y plataformas, en la línea del último *Prince of Persia*. Eso significa que vas a desplazarte por todo el escenario utilizando movimientos acrobáticos, del todo inverosímiles si no se tratara de una superheroína, que vienen a ser lo más entretenido del juego. Dispones de un sexto sentido que te ayuda a saber por dónde ir, pero muchas veces ni así sabes qué es lo siguiente que tienes que hacer. La cámara no ayuda en absoluto a escudriñar el escenario.

Arañazos letales

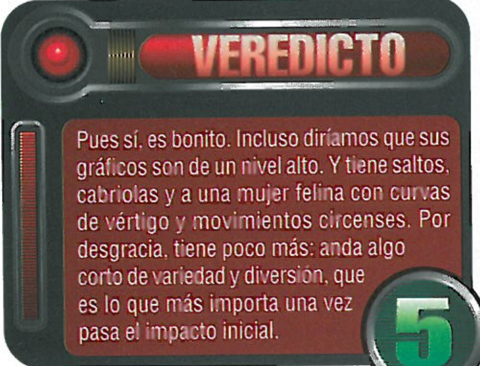
Las fases de combate son pura rutina. Todo consiste en no perder de vista a tu rival. El resto es fácil, puede que demasiado. Además, se trata de un juego para todos los públicos, con lo que las trifulcas son tan sencillas como incruentas: todo lo más, aturdes a tus enemigos ejecutando una serie de combinaciones especiales muy simples, algunas basadas en el uso del látigo. Los escenarios recuerdan a los de la película, pero los diálogos son más bien pobres e inconexos. Para los muy fans, el juego incluye tiras de cómic que se desbloquean según vas superando fases, un aperitivo que no pasa de curioso para un juego más bien poco sobrado de argumentos.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗
Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	✗
Web	www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/es



VEREDICTO

Pues sí, es bonito. Incluso diríamos que sus gráficos son de un nivel alto. Y tiene saltos, cabriolas y a una mujer felina con curvas de vértigo y movimientos circenses. Por desgracia, tiene poco más: anda algo corto de variedad y diversión, que es lo que más importa una vez pasa el impacto inicial.

5



No te preocupes por estos tipos: en un santiamén te los quitas de encima.



Movilisto
¡Lo mejor del VERANO!
ENVIA TU MENSAJE AL
7777
¡El Auténtico!
COSTE DEL MENSAJE: Movistar 0,9 € + IVA
Vodafone / Amena 1,2 € + IVA.
nº1 en España
¡TU NOMBRE SE MUEVE! ¡EXCLUSIVO!
¿ALUCINANTE, VERDAD?
Envía ANIMACION CAMISETA y TU NOMBRE al 7777
Ej.: ANIMACION CAMISETA CESAR
Para mayores de 18 años
Este servicio requiere dos mensajes
Configura tu móvil multimedia ¿Lo has probado Ya?
Para recibir correctamente los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía CONFIGURAR al 7777. En unos segundos recibirás un mensaje para configurar tu móvil.
Este servicio requiere dos mensajes
¡Luces, cámara, acción! ...¡SONIDOS DE CINE!
Descárgate sonidos reales, con espectaculares efectos especiales...disparos, derrapes, trenes... ¡cada vez que te llamen tú y tu móvil seréis los protagonistas!
ENVIA EL CÓDIGO del que quieras al 7777 y... ¡prepárate para la acción!
Ej.: SONITONO PIOLIN
TÍTULO: "Linda llamada" CÓDIGO: SONITONO PIOLIN SINOPSIS: El pajarito mas encantador de los dibujos animados te anuncia tus llamadas. ¡Que lindo!
TÍTULO: "Viaje Espacial" CÓDIGO: SONITONO HOUSTON SINOPSIS: Houston, Houston... tenemos problemas con la llamada... socorro... ¡peligro de muerte! ¡El cohete está a punto de estallar!...
TÍTULO: "Tarzan vuelve" CÓDIGO: SONITONO TARZAN SINOPSIS: ¡Todos los sonidos de la selva en tu móvil! ¡Tambores, gritos, rituales y el mismisimo rey de la jungla!...
TÍTULO: "Atraco a Tu Móvil" CÓDIGO: SONITONO ATRACO SINOPSIS: Sirenas, disparos, persecuciones... ¡La policía te tiene rodeado! ¡Coge el teléfono o dispararan!...
TÍTULO: "¡Boooooom!" CÓDIGO: SONITONO BOMBARDEO SINOPSIS: ¡Código rojo, código rojo! ¡Metralletas y misiles dentro de tu móvil! ¡Todos a cubierto!
¡LO ÚLTIMO EN SONIDOS REALES!
¡ÚNICO EN ESPAÑA! ¡SÓLO EN MOVILISTO!
Este servicio requiere dos mensajes
¡A jugar!
EXCLUSIVO!
ice
robot
Envía JUEGO seguido del código del que quieras. Ej: JUEGO ROBOT
¡Animaciones TOP!
NUEVA PITA
NUEVA BOMBAZO
Envía ANIMACION PITA o ANIMACION BOMBAZO al 7777
Este servicio requiere dos mensajes
Tu Música favorita en tu móvil
Para pedir un tono TONO, código y marca. Ej.: TONO OBSESION NOKIA
Para pedir un politono POLITONO y código. Ej.: POLITONO OBSESION
Para pedir un sonitono (música auténtica) SONITONO y código. Ej.: SONITONO OBSESION
Este servicio requiere dos mensajes
HIGH QUALITY SOUND: TODOS nuestros SONIDOS tienen la MÁXIMA CALIDAD que admite tu móvil
¡Ahora nuevas versiones! "PITA DEL" -anuncio TV-
VERSIÓN CÓDIGO
Versión Normal pita
Versión Larga pita1
Versión Remix pita2
(Las tres versiones en TONO, POLITONO o SONITONO)
TOP Movilisto
CANCIÓN CÓDIGO
1 PITA DEL- ANUNCIO TV PITA
2 Obsesión- Aventura obsesion
3 DALE DON DALE- DON OMAR DALE
4 Dragostea Din Tei- O- Zone dragostea
5 Pita Del (Vers.Extendida) pita1
6 Obsesión (Remix) obsesion1
7 Malo- Bebe malo
8 Bulería- David Bisbal buleria
9 VIVE LA VIDA- GUSANITO VIVE
10 Cómo Ronea- Los Chuches ronea
11 Oye El Boom- David Bisbal boom
12 Golosa- King Africa golosa
13 Left Outside Alone- Anastacia left
14 CAIPIRINHA- C.BR & D.J. D. CAIPIRINHA
15 Fuego- Roser fuego
16 Pita Del (Remix) pita2
17 Que Te Den Candela- B.Bronch candela
18 Lola- Postora lola
19 Bambú- Las Primas bambu
20 Fuente De En...- Estopa fuente
Superventas
CANCIÓN CÓDIGO
PAQUITO EL CHOCOLATERO PAQUITO
Lo Que Me Gusta De Ti- Rebujitos gusta
Con La Luna Llena- Melendi lunallena
La Costa Del Silencio- M. De Oz costa
PASTILLAS DE...- ESTOPA PASTILLAS
La Saeta- Joan Manuel Serrat saeta
Duele El Amor- A. Syn.&A.Torroja duele
Fiesta Pagana- Mago De Oz pagana
HABLANDO EN PLATA- MELENDI PLATA
Tengo- Queco tengo
El Vaquilla- Los Chichos vaquilla
Cuando Zarpa El Amor- Camela zarpa
YEAH- USHER YEAH
Soy Gitano- Camarón De La Isla gitano
Toxic- Britney Spears toxic
Lo Siento- Belinda losiento
CAMINA Y VEN-BISBAL CAMINA
Ángel Malherido-Barrio malherido
Hey Ya- Outkast heyya
Beso En.- A.Bahía beso
Novedades
CANCIÓN CÓDIGO
FELINA- HÉCTOR Y TITO FELINA
BOCA A BOCA- ROSER BOCA
EL LÁTIGO- LA CRIPTA LATIGO
VALIÓ LA PENA- MARC ANTHONY VALIO
COMO TÚ- CARLOS VIVES COMOTU
ELLA- BEBE ELLA
VAGABUNDO- MIGUEL BOSE VAGABUNDO
THE SWITCH- PLANET FUNK SWITCH
GIRATUTTO- MACACO GIRATUTTO
PLAYAS DE BARBATE-CHAMBAO BARBATE
El Baile De La Ola- 3+2 ola
Cómo Ronea Rap- J.M.&Chuches ronearap
Lento- Julieta Venegas lento
Castigame- Patr. Manterola castigame
Pagando Condena- A. Botto condena
Roses- Outkast roses
Santa Sofía sofia
My Happy Ending- Avril Lavigne ending
Ruido- Despistaos ruido
Siempre Estoy...-Fito Y Fitipaldis siempre
Dance
CANCIÓN CÓDIGO
ANGLIA- DJ MARTA ANGLIA
Dos Gardenias-Latin Lovers gardenias
Zanarkand- Sonique zanarkand
Infected- Barthezz infected
VOLTERETA- JEFF MILLS VOLTERETA
On The Move- Barthezz onthemove
Eginha Pocotó- Mc Serginho pocoto
Groove 3- A.The Kid & R. Ortiz groove3
MAGALENHA-M. DO RÍO MAGALENHA
Freestyler- Bombfunk freestyler
Magic- Dj Kultur magic
Scorpia- Marco Bailey scorpia
ARMA LA VIDA- DJ KARPIN ARMA
Vazilando- Oreja vazilando
Only If I- Kate Ryan only
Look At Me Now- Jessy look
Insomnia- Faithless insomnia
Libertine- Kate Ryan libertine
Children- Robert Miles children
PLAYED ALIVE- SAFRI DUO PLAYED
Cine
CANCIÓN CÓDIGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ANILLOS
El Exorcista exorcista
El Último Mohicano mohicano
Harry Potter harry
Braveheart braveheart
SHREK2 SHREK2
Mission Imposible mission
Ghost ghost
La Pantera Rosa pantera
Rocky rocky
Tv
CANCIÓN CÓDIGO
TE COMERÉ A BESOS-ANUNCIO COMERE
Atasco En La Nacional-Anuncio atasco
Los Simpson simpson
Aquí No Hay Quien Viva viva
Shin Chan shinchan
EMBRUJADAS EMBRUJADAS
Verano Azul veranoazul
Rasca Y Pica (Los Simpson) rasca
Machos machos
El Equipo A equipo
Consigue Vive La Vida -Gusanito- Tono vive y tu marca de móvil Politono vive Sonitono vive
TOP Artistas
CANCIÓN FRAN PEREA CÓDIGO
La Vida Al Revés reves
1 Más 1 Son 7 serrano
CANCIÓN ANTONIO OROZCO CÓDIGO
Quiero Ser quieroser
Devuélveme La Vida lavida
CANCIÓN ANDY & LUCAS CÓDIGO
Mírame A La Cara mirame
Perros De La Noche perros
CANCIÓN MERCHE CÓDIGO
Me Han Vuelto Loca vuelto
Abre Tu Mente mente
CANCIÓN IGUANA TANGO CÓDIGO
Te Perdí perdi
Si Pudiera sipudiera
CANCIÓN EL CANTO DEL LOCO CÓDIGO
No Voy A Parar parar
Insoportable insoportable
¡TU nombre a TODO COLOR!
¡Combina tu fondo favorito con los nuevos nombres a color!
Sólo para: NOKIA multimedia
Envía NOMBRE, tu nombre o el texto que elijas y después la combinación de colores que más te guste.
Ej.: NOMBRE JUANJO VERDE
COLORES AZUL VERDE NARANJA MORADO MALVA
¡FONDOS a Color!
Envía FONDO seguido del nombre de la imagen que quieras conseguir. Ej: FONDO PITA
CAÑEROS diabloverde tribalcuernos central calavera1 tattoo
AMOR osito corazon1 corazon7 corazon corazones
HUMOR perrogordo perroorejas carabebe monitos monogafas
HIPPIES corazon12 yingyang fumado hippie2 paz
VERANO hawaii birras caracola chica220 sandalias
VARIOS calavera4 bolafuego brujo6 delfines14 demonio
PERRITOS Y GATITOS perrobeso gatitos2 gatitos7 perritos8 perro5
diablilla dragon3 gatito hindu marcasuper
PAISAJES playa21 atardecer islasuenos playa2 playa20
perro3 piel vaca radical terrorifico tigreblanco
TOP 1 del pita pita 2 duende 3 mariacolor 4 conejito 5 brujo 6 banderatoro
MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, entra en www.movilisto.com/compatibilidad. Si prefieres saberlo al instante, envía COMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 7777. Ej: COMPATIBILIDAD NOKIA 3510i. (Coste: de 0,9 € a 1,2 € + IVA)
REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 7777. Ej: FONDO TORO 612345678
¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL?... ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BORRAR al 7777 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía ANULAR al 7777 y lo verás en pantalla.
También en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Atención al Cliente: atencion@movilisto.com
Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Thailandia, Rumanía, Polonia, Rusia, Sudáfrica, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos, Nueva Zelanda y Francia.
Los tonos para móvil reproducen obras musicales que han sido interpretadas por, entre otros, los artistas indicados. Estos se citan exclusivamente para permitir al consumidor identificar correctamente la melodía ofrecida y no significa que ésta sea cantada o interpretada por el artista citado. Licencia SGAE nº SGAERMV&M/528/05/8026
Atención al cliente 902167777
iTouch
SGAERMV&M
PP86441



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Plegarias atendidas

Antes de irse de vacaciones, esta columna se hizo eco del último desencuentro entre las industrias del cine y del videojuego, ¿te acuerdas? Warner pensaba penalizar económicamente a las compañías que adaptasen sus películas si no alcanzaban el 70 de nota media entre todas las publicaciones especializadas. Un despropósito con una única conclusión razonable: si quieren mejores adaptaciones, que las pongan en marcha de forma simultánea a la propia película. Dicho y hecho. En un mes, y era agosto, ya han visto la luz dos proyectos que van en esa dirección.

The Chronicles of Riddick complementará el estreno de la película futurista del mismo nombre, interpretada por Vin Diesel

Uno es *The Chronicles of Riddick*, acción en primera persona con aires revolucionarios que complementará el estreno de la película futurista del mismo nombre, interpretada por Vin Diesel. La novedad es que juego y película llevan desarrollándose el mismo tiempo, dos años y medio. La propia compañía del actor ha colaborado en el guión del juego.

El otro proyecto está encabezado por Richard Leibowitz y Sean O'Keefe, un productor de juegos y otro de cine que han aunado esfuerzos para crear una nueva compañía, Union Entertaiment. Sus primeros títulos: *Backwater* (mezcla de *La matanza de Texas* y *Silent Hill*) y *Triangle* (*El fugitivo* en el futuro) ya cuentan con guionistas de renombre para trabajar en las futuras películas y con desarrolladores de tanto prestigio como Climax para crear los pertinentes videojuegos.

Éstas son las primeras muestras de la nueva relación que debe establecerse entre dos industrias cada día más parecidas. Ahora sólo queda que por una vez no se cumpla el dicho de Santa Teresa, ese de que "se derraman más lágrimas por las plegarias atendidas que por las no atendidas". ■

jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA





Por J. Font



¿Vale la pena?

De un tiempo a esta parte, los juegos de estrategia vienen apostando de forma cada vez más decidida por los polígonos tridimensionales. Eso se traduce en que los requisitos mínimos para jugarlos cada vez son superiores. Aunque la mayoría de desarrolladores consiguen optimizar sus juegos para que funcionen aceptablemente en equipos de gama media, lo cierto es que nos preguntamos si es necesario tanto esplendor gráfico y tanto requisito. Después de todo, hablamos de estrategia. La riqueza de opciones y la profundidad deberían importar más que el espectáculo gratuito.

Algunos de los títulos que han saltado a 3D lo han hecho perdiendo parte de los alicientes que tenían sus versiones bidimensionales. Por ejemplo, *Kohan II Kings of War* no está nada mal, pero su entorno tridimensional va a hacer que jugarlo resulte menos intuitivo y más complicado. Entre los que sí explotan de forma convincente las posibilidades que ofrecen las tres dimensiones, destaca *Soldiers: Heroes of World War II*.

Nos preguntamos si la estrategia necesita de verdad tanto esplendor gráfico y tanto requisito desproporcionado

Entre los juegos que están a punto de debutar en nuestros discos duros, destacan dos: *Codename: Panzers* y *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Ambos apuestan por el espectáculo tridimensional sin tapujos, pero sus opciones de cámara tienden a complicar las cosas o a ser ignoradas por el jugador. Está claro que sigue siendo más fácil controlar un ejército desde una perspectiva isométrica alejada que desde el propio escenario. En lo que a estrategia pura se refiere, no hemos ganado gran cosa, pero, eso sí, los desarrolladores han conseguido que nuestros Pentium III se queden del todo obsoletos. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Lee mi cuerpo

Texturas fotorrealistas, alta resolución, efectos de iluminación, captura de movimiento, sincronización labial... La tecnología está permitiendo lo que hasta hace muy poco parecía imposible: dotar a los personajes de un videojuego de expresividad e incluso capacidad para transmitir sentimientos. Juegos como *Silent Hill 3*, *Shadow of Memories* o *Broken Sword: El sueño del dragón* ya han logrado con cierto éxito que sus protagonistas parezcan más actores de una película interactiva que simples montones de polígonos dotados de movimiento.

Juegos como Silent Hill 3 han logrado que sus protagonistas parezcan más actores que montones de polígonos

Con todo, queda mucho camino por recorrer. La capacidad de sugerencia de un rostro humano sigue siendo muy superior a la de la más depurada de sus representaciones virtuales. Quedan aún muchos matices y registros por captar. Aparcada definitivamente la infravalorada técnica del FMV y su apuesta por incorporar a las aventuras actores de carne y hueso digitalizados, a los desarrolladores no les queda otro remedio que seguir dándole al polígono. La meta está clara: alcanzar algo parecido a la expresividad de personajes de producciones animadas como *Buscando a Nemo*, *Shrek 2* o *El Señor de los Anillos*, con su inconmensurable caracterización de Gollum, un personaje virtual que actúa y gesticula de forma más convincente que cualquiera de los actores reales que participan en el filme. Ése es el tipo de "interpretaciones" que queremos ver los aventureros en las pantallas de nuestro PC. ■



■ gmasnou@ixo.es

CARRERAS



Por C. Robles



Pánico "túnico"

Lo reconozco, la cultura *tuning* me da miedo. Y que conste que he dicho "cultura" por una mera cuestión de respeto para con el prójimo. Me da miedo que la gente se contente con comprar un utilitario de tres al cuarto y, con cuatro trozos de fibra de vidrio, tenga la sensación de estar conduciendo un deportivo. Que haya quienes realmente piensen que acelerar a tope un coche en línea recta hasta una improvisada "meta" es una carrera -sin una condenada curva-, me da miedo. Y que, de repente, medio planeta se aficione a esta cultura me da miedo.

El próximo Colin pasa desapercibido entre noticias de los clones oportunistas de NFS: Underground

Además, esa moda no se limita a campar a sus anchas por las carreteras del hemisferio norte: también está invadiendo nuestro reducto virtual. O sea, que la misma fiebre amenaza con quedarse también en nuestros compatibles. Hasta el punto de que un titulazo como el próximo *Colin McRae* pasa desapercibido entre noticias de los clones oportunistas de *Need for Speed: Underground*. Este último ya tiene lista su continuación. ¿Novedades? Probablemente la principal sean ¡muchas más partes modificables en los coches! ¿Cuál será la próxima moda? ¿Simuladores de a ver quién mira más tiempo una bombilla encendida sin pestañear? ¡Que son carreras en línea recta, señores!

Por favor: si hay alguien que entienda de qué diantre estoy hablando, que apague el neón verde de los bajos de su coche y haga una señal con sus largas de xenón. ■

■ c.robles@ixo.es



DEPORTES

Por D. Valverde



Manager de mis amores

Lo que ha ocurrido con los ingleses de Sports Interactive y su ex *Championship Manager* tiene todas las papeletas para convertirse en el culebrón del año. Para quien aún no lo sepa, una rocambolesca jugada a tres bandas ha colocado a Sega como distribuidora de todos los títulos de Sports Interactive, en una clara maniobra de la compañía nipona para intentar expandirse en Europa, su auténtico punto negro de éxito y ventas (como se deduce de las palabras del propio Nayoma Tsurumi, presidente de Sega Europa). De esta manera, el nuevo manager de Sports Interactive ya no se llamará *Championship Manager* (por una obvia cuestión de derechos), sino que será bautizado como *Football Manager 2005*, manteniendo, eso sí, un parecido más que evidente con todas las entregas anteriores (porque en el fondo, esta nueva entrega se debería haber llamado legítimamente *Championship Manager 5*).

El nuevo manager de Sports Interactive no se llamará Championship Manager, sino Football Manager 2005

Pero a pesar de que los padres biológicos (SI Games) de la criatura han sido "raptados" por Sega, los derechos de la franquicia *Championship Manager* (el hijo biológico de SI games) se han quedado en las oficinas de Eidos, que no ha tenido otro remedio que trasladar el desarrollo de su *Championship Manager 5* a Beautiful Games Studio, una compañía satélite no demasiado conocida por estos lares.

Pero el final del culebrón está aún por ver. Por lo pronto, lo tiene todo para convertirse en un digno guión de telenovela de sobremesa. Amores "eternos" que se rompen por una tercera persona, enamoramientos interesados, hijos adoptivos y biológicos de por medio y mucha ambición entre las partes. En fin, silencio, que empieza el capítulo 235 de *Manager de mis amores*. ■

d.valverde@ixo.es

ROL



Por J. J. Cid

Resquemor nuclear

Por una vez, no se nos ha quedado cara de tontos. La saga *FallOut* tendrá continuación para compatibles y lo hará de la mano de una de las compañías más prestigiosas del género: Bethesda Softworks. Los creadores de la serie *The Elder Scrolls* serán finalmente los encargados de desarrollar la tercera entrega de *FallOut*. Un suspiro de alivio se sintió en todos los foros dedicados a juegos de rol cuando saltó la noticia, y no es para menos: muchos nos temíamos lo peor tras ver el aspecto de la versión para consolas del nuevo *FallOut*.

Los creadores de The Elder Scrolls serán finalmente los encargados de desarrollar la tercera entrega de FallOut

Pero, tras la alegría y el alivio inicial, llega la incertidumbre. No vamos a discutir ahora la capacidad de Bethesda para desarrollar grandes juegos de rol, pero el caso es que empiezan a aflorar las dudas sobre la manera en que van a enfocar el nuevo proyecto.

Todd Howard, jefe de desarrollo de la compañía, ya ha anunciado que el juego se alejará de la concepción de los *FallOut* anteriores. Para empezar, la clásica vista cenital ya ha sido descartada y se usará un motor grafico tridimensional de nuevo cuño.

Está bien, no es un cambio de por sí criticable, pero sí si lo tomamos como una forma de ruptura con los anteriores juegos. Los dos anteriores capítulos de *FallOut* no necesitaron de alardes visuales para ser grandes juegos. Su temática, su ambientación, su sentido del humor o el desarrollo del personaje les convirtieron en clásicos sin necesidad de grandes entornos 3D. Por esto, quizás ha sentado algo mal a la comunidad de jugadores de la serie que las primeras declaraciones se centren en algo que ellos consideran poco menos que accesorio. Esperemos que finalmente este resquemor quede en simple psicosis de un feliz superviviente de tragedia nuclear. ■



jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M. A. González "Gadget"



¿Adónde vamos?

Hace apenas unos días que se publicaban sendas actualizaciones de *WWII Online* y *Aces High*, dos simuladores utilizados masivamente por miles de aficionados de todo el mundo, pero que lamentablemente no nos han acercado un ápice al realismo del combate aéreo clásico.

Como era de esperar, *WWII Online* se ha decantado por el aspecto terrestre de su conflicto virtual. Además, modela exquisitamente la infantería y las unidades mecanizadas pero da la espalda al aspecto aéreo de su simulación. Este hecho aumenta la ya incómoda desproporción entre los apartados terrestre y aéreo del juego, de forma que ahora los combates casi se asemejan más a una comedia que a un drama.

¿Tan difícil resulta crear un simulador de combate aéreo que soporte a más de 50 jugadores por Internet y que sea mínimamente realista?

En cuanto a *Aces High*, la simulación preferida por los pilotos virtuales on line de todo el mundo, hacía tiempo que reclamaba profundas reformas. Sin embargo, el flamante *Aces High 2* apenas aporta novedades más allá de unos nuevos gráficos que distan mucho de estar a la altura del estándar actual. Aquí están todavía presentes los viejos bugs, las deficiencias en los modelos físicos y los derribos a 1.000 yardas. No se ha añadido ni un solo avión nuevo ni se ha rectificado ese sistema de combate que, para qué nos vamos a engañar, tiene más de *Quake* aéreo que de verdadera simulación.

Señores, ¿tan difícil les resulta crear una simulación de combate aéreo que soporte a más de 50 jugadores por Internet y que sea mínimamente realista? Parece ser que los aficionados todavía tendremos que esperar hasta que alguien se decida a unir la calidad de los actuales apartados multijugador con la versatilidad de los juegos on line. ■

■ magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

Están locos estos americanos

Uno ya está curado de espanto ante ciertas cosas, pero eso no significa que haya perdido la capacidad de asombro. La última de las perversas mentes del departamento de marketing de una compañía de desarrollo multinacional ha sido colar durante breves instantes una dirección web (www.ilovebees.com) en su trailer de *Halo 2*. Algo tan simple ha generado un respuesta desmesurada. La página web en cuestión pertenece a una hipotética granja especializada en la producción de miel. Pero, tras unos segundos de navegación por la página, aparece el misterioso mensaje de un supuesto hacker junto a unas cifras que corresponden a una cuenta atrás que llegará a su final el 24 de agosto.

Una compañía de desarrollo ha colado durante breves instantes una dirección web en su trailer de Halo 2

Lo más probable es que se trate de un simple truco publicitario que les ha salido de maravilla en vista de la cantidad de hipótesis que se barajan en Internet sobre el posible origen y significado del mensaje. Este tipo de acciones tiene sus precedentes. De hecho, recuerdan la fórmula de los llamados "juegos de realidad alternativa", en los que se va ofreciendo información sobre los avances de la trama a través de medios cotidianos como Internet o llamadas telefónicas para que gane credibilidad.

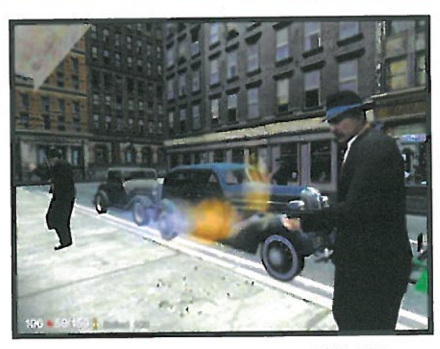
Las teorías son a cada cual mas compleja, en parte porque dentro de esta página se encuentra información sobre un diario on line de una joven que en su última entrada manifiesta que está en peligro y no puede seguir escribiendo. Con toda probabilidad, la información que se desvele al final tendrá relación con *Halo 2*, pero el objetivo principal se ha cumplido con creces: ya se habla de esa web y su misteriosa cuenta atrás en casi todas partes. Vamos, una muestra más de la estrecha relación entre los juegos y la red de redes. ■

■ s.sanchez@ixo.es

Pues **no está nada mal el festín** de buen software barato con que vamos a celebrar el fin del verano. **Llega el momento de** volver a dedicar algo de tiempo a **encerrarse entre cuatro paredes**, y en este combate cotidiano siempre **va bien contar con** buenos **aliados**.

MAFIA





Todo un homenaje virtual a la mafia italoamericana, ésa que ha inspirado tanto libro, tanta película y tanto software desmadrado y de grueso calibre. En algunos aspectos, este juego roza la categoría de obra maestra. Si no llegó a alcanzarla es por un nivel de dificultad poco equilibrado, los problemas de control que presenta y sus elevados requisitos de sistema. Al menos lo eran cuando se publicó, aunque un PIII 800 con 512 MB de RAM ya no impone tanto como entonces. Todo lo demás es extraordinario, desde la ambientación y la trama a la dinámica alternancia de acción y conducción. No estaría nada mal darle un repaso a este simulador criminal. En él, te pones en la piel de un taxista enrolado medio a la fuerza en un clan mafioso. Son los años 30 y dispones de un montón de misiones para demostrar tus aptitudes como conductor y pistolero e ir progresando en el submundo del crimen organizado.

ANALIZADO EN GL 21 (SEPTIEMBRE 2002)

8

EMPIRE EARTH GOLD





Este pack incluye *Empire Earth* y la expansión *The Art of Conquest*. *Empire Earth* fue la sensación en su día. Un puñado de desarrolladores que habían tomado parte en la creación de la serie *Age of Empires* se estableció por su cuenta y creó un juego que llevaba a nuevas cotas el socorrido concepto de expandir civilizaciones.

El juego de Stainless Steel Studios era un repaso acelerado a la historia de la humanidad, desde la prehistoria a la era espacial. Por eso, es lógico que su no tan brillante expansión nos llevase un poco más allá en el futuro: en concreto, a una época en que el género humano se ha lanzado a la conquista de Marte. *The Art of Conquest* añade tres campañas nuevas, un par de civilizaciones de repuesto y una era adicional. No está mal para una expansión, pero lo cierto es que esperábamos un poco más.

ANALIZADOS EN GL 13 (DICIEMBRE 2001) Y GL 22 (OCTUBRE 2002)

9

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Friendware
PRECIO: 19,95 €

En su día, lo consideramos un claro candidato a juego revelación del año. Y es que no era mucho lo que se esperaba de él, ya que la serie *Delta Force* parecía haber tocado techo con sus irregulares entregas anteriores. Lo que ofrece esta adaptación libre de la película *Black Hawk derribado* es quintales métricos de acción atmosférica y entretenimiento sin compromiso. Triunfó porque supo desembarazarse de los lastres de la saga a la que pertenece (un motor gráfico apolillado y un sistema de juego rígido) para empezar de cero.

Gracias al motor de *Comanche 4*, se deja atrás el carnaval de sprites y efectos visuales con olor a naftalina de sus predecesores. Ahora hay polígonos, expresiones realistas y armas que por fin parecen armas. Además, ofrece una variedad enorme de mapas y tipos de juego on line y cuenta con una serie de misiones individuales tan bien diseñadas que por sí solas justifican la compra.

ANALIZADO EN GL 29 (MAYO 2002)

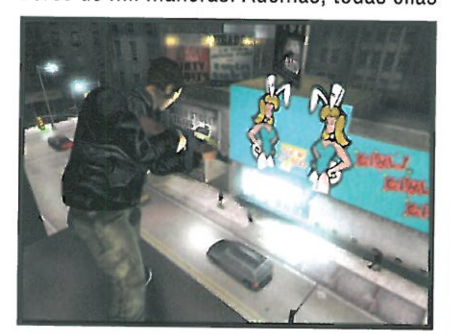
8

GTA III



La antítesis de todo aquello que consideramos políticamente correcto. Cualquier delincuente virtual de ratón y teclado debería echarle un tiento a este soberbio juego de mafias sobre ruedas y electrizantes persecuciones. Si eres mayor de edad, la inmoralidad y la ilegalidad virtuales no te asustan demasiado y tienes un ordenador potente, este simulador de delincuencia virtual colmará tus expectativas. En su día, sólo le faltó un modo multijugador y un rendimiento algo mejor en equipos de gama media para merecer un reluciente 10, porque todo lo demás nos pareció sencillamente perfecto.

Tal vez lo mejor de este gran título es la recreación de una ciudad virtual llena de detalles, Liberty City, en la que puedes hacer lo que te dé la gana. Se te presentan múltiples situaciones de juego y todas ellas pueden resolverse de mil maneras. Además, todas ellas



producen resultados lógicos. Hagas lo que hagas, tiene unas consecuencias que puedes entender. Por si fuera poco, la conversión a PC resultó modélica, mejorando lo que ya rozaba la perfección a su paso por las consolas.

ANALIZADO EN GL 19 (JUNIO 2002) 9

STRONGHOLD



Se trata de una entretenidísima lección de historia medieval que te permite seguir la evolución de los castillos, desde la época en que cuatro empalizadas eran la más compleja de las estructuras defensivas posibles a las inmensas fortalezas de finales del siglo XIV. La campaña está compuesta por 20 misiones de dificultad creciente. En ella, las opciones de construcción disponibles aumentan según avanza el juego. El primer paso a dar, siempre imprescindible, es asegurar el suministro de recursos básicos.

La opción de asedio a castillos históricos es una auténtica gozada, en especial si juegas con los atacantes, aunque tampoco se pueden desdeñar las misiones basadas en objetivos económicos.

Con tantas opciones y tantos detalles, es muy difícil que el juego llegue a aburrirte. Tal vez se agradecerían animaciones y menús algo más sofisticados, pero todo lo que hay está exactamente donde debe estar y cumple perfectamente con su cometido.

ANALIZADO EN GL 12 (NOVIEMBRE 2001) 8,5



TROPICO 2: LA BAHÍA DE LOS PIRATAS





En la segunda entrega de *Tropico*, los turistas y los indígenas explotados del título original dan paso a piratas borrachuzos y mujeriegos que muelen a latigazos a un puñado de cautivos. El resultado es un juego extraordinario, aunque no apto para alérgicos a la microgestión. Debes dedicar una continua atención al detalle si no quieres que tu proyecto de imperio críe malvas en el fondo del Caribe en menos que canta un loro con parche.

Si lo tuyo es la paciencia y el cálculo, vas a disfrutar como pocas veces tanto si juegas en escenarios aislados como si te atreves con la campaña. Esta última es de dificultad ascendente: lo que empieza como un paseo gestor acaba convertido en pura ingeniería financiera.

ANALIZADO EN GL 29 (MAYO 2003) 8

STRONGHOLD: CRUSADER


FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: FireFly Studios
EDITOR: Take Two
PRECIO: 19,99 €



Ha llegado el momento de convertir infieles. Así que ármate de valor. Pide un préstamo al Vaticano y embárcate en la conquista de la tierra de los camellos, los oasis y los turbantes. Esta secuela de *Stronghold* te traslada al lugar en que el profeta Mahoma perdió la chilaba.

El juego viene a ser el mismo, aunque aparece un nuevo bando (los árabes, por supuesto) que no acaba de tener tanto peso en el desarrollo de las campañas como sería de desear. Al menos, su llegada aporta ocho unidades nuevas, lo que unido a las 50 nuevas misiones de desarrollo correlativo constituye el máximo aliciente de esta secuela.



Si ya has comprado *Stronghold*, se te quedará algo corto, pero es una perfecta opción si quieres introducirte en esta serie de juegos de construcción y combate. El gran aliciente, cómo no, es erigir grandes fortalezas y comprobar que resisten las embestidas enemigas.

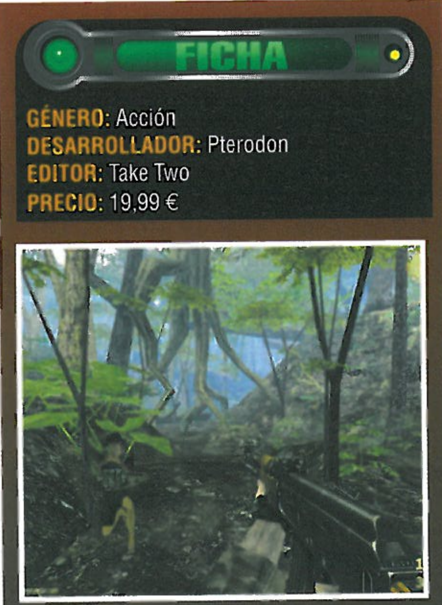
ANALIZADO EN GL 22 (OCTUBRE 2002)



VIETCONG

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pterodon
EDITOR: Take Two
PRECIO: 19,99 €

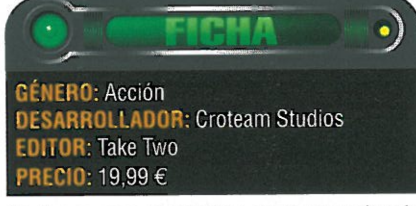


La selva vietnamita a tu entera disposición en este juego algo irregular pero con fases más que brillantes. Sobre todo, aquellas en que te sientes perdido entre infinitas tonalidades de verde, árboles de todo tipo y mariposas, ranas o moscas que se apartan al oír el zumbido de las balas. Aunque ofrece enemigos guiados por ordenador de un nivel de competencia más que razonable, su gran aliciente pasa por enchufar el módem y acudir a alguna de las pequeñas guerrillas selváticas que ofrece el modo multijugador. Vamos, que no está nada mal y que puede ser una buena opción hacerse con un más que correcto juego de acción reciente. Aunque, puestos a elegir, casi nos quedamos con el pack que, por poco más, incluye también la expansión.

ANALIZADO EN GL 28 (ABRIL 2003)

7

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Croteam Studios
EDITOR: Take Two
PRECIO: 19,99 €

Un juego con marchamo de independencia que está a la altura de lo que podía esperarse de él: ni sorprende ni decepciona. Su predecesor sí sorprendió, pero esta vez ya no resulta tan novedosa la apuesta por un tipo de acción que lleva de vuelta a los orígenes del género: *Doom* y compañía.

Para compensar esta ligera pérdida de frescura, dispones de más armas y enemigos a los que despanzurrar a ritmo de samba. También los gráficos mejoran y sube la oferta de niveles, pero el resto vuelve a estar en su sitio.

Ten claro que éste no es tu juego si eres de los que disfrutan la calma, el sigilo y la acción con cierto contenido estratégico. Aquí es fácil caer en la desesperación cuando los enemigos irrumpen, escenario tras escenario, en desorganizado tropel, poniendo a prueba tus pulgares y tu sistema nervioso. Si éste es el tipo de diversión con el que conectas, prepárate para un auténtico festín.

ANALIZADO EN GL 16 (MARZO 2002)

7,5



PACK NO ONE LIVES FOREVER 2 + CONTRACT J.A.C.K.



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 19,99 €





Uno de aquellos lotes que incluyen juego (en este caso, la segunda y más que notable entrega de *No One lives Forever*) y una especie de secuela a precio tirando a módico. En este caso, se trata de que el algo decepcionante *Contract J.A.C.K.* se venda un poco más gracias a su extraordinario predecesor.
Contract J.A.C.K. incurrió en una serie de errores que acabaron por decepcionar al respetable, empezando porque prescindía de Cate Archer, la carismática espía que protagonizó el juego original. Lo peor es que el humor y la ambientación años 60 fueron sustituidos por un juego de estilo mucho más convencional, con musculosos héroes de pega, situaciones previsibles y más bien poco glamour. Aun así, a este precio de liquidación que se nos ofrece ahora vale la pena hacerse con la extraordinaria segunda entrega de la serie más *Contract J.A.C.K.*

ANALIZADOS EN GL 23 (NOVIEMBRE 2002) Y GL 36 (ENERO 2004)



VIETCONG: PURPLE HAZE



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pterodon
EDITOR: Take Two
PRECIO: 29,99 €

Además del *Vietcong* original, este lote introduce la expansión *Vietcong: First Alpha*, que aporta un buen puñado de nuevos mapas de muy pulcro diseño y alarga la esperanza de vida del juego.
Pocas veces se ha visto una recreación interactiva tan convincente de un conflicto bélico. Además, no hay duda de que el de la compañía checa Pterodon aspiraba a ser un juego grande, pero sólo sus opciones multijugador (extraordinarias, sin duda) entran de lleno en esa categoría. Su aventura en solitario nada entre dos aguas: la sorpresa y la pequeña decepción. No faltan momentos excelentes, como la misión de ataque nocturno a un campamento base vietnamita, pero otras (como esa travesía por túneles interminables en que no dejas de tropezar con las paredes) se hacen incluso tediosas.

ANALIZADOS EN GL 28 (ABRIL 2003) Y GL 36 (ENERO 2004)





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO



GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Surreal Software
PRECIO: 14,99 €



Un aventura de acción algo fallida, sí. Pero también la que marca el reencuentro de nuestros PC con la saga *El Señor de los Anillos*. En teoría, se basa en la novela-río original, no en las películas de Peter Jackson, aunque este matiz (que se debe a una simple cuestión de licencias) tiene una importancia práctica del todo inapreciable. Lo que sí importa es que el juego no anda sobrado de originalidad: se ciñe a las convenciones de las aventuras de acción en tercera persona y apenas ofrece nada innovador al margen de algo más de acción de lo que es costumbre. En fin, otra opción para adentrarte en la Tierra Media.

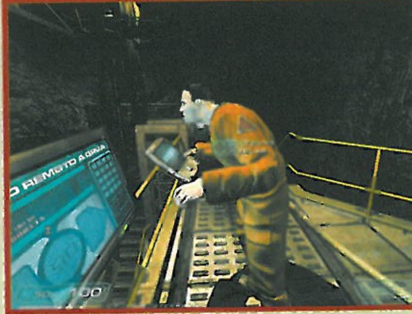
ANALIZADO EN GL 23 (NOVIEMBRE 2002)

5,5



DOOM 3

Sí, **se trata de un juego de acción frenética** que sigue, a grandes rasgos, la vieja fórmula del "avanza y mata todo lo que puedas". **Pero es duro de pelar**, así que **una guía puede serte** mucho más **útil** de lo que crees. Pasa y **compruébalo** por ti mismo.



Nada más llegar a Marte, sigue las indicaciones que recibes. Avanza por el único camino posible hasta el mostrador de recepción, donde recibirás tu PDA. Sigue adentrándote en la base hasta el Mando Marine, donde recibirás tu primera misión. Sigue al centinela hasta la entrada de mantenimiento y coge el ascensor.

LAS ENTRAÑAS DE MARTE

1 Nada más salir del ascensor, haz lo que te indica el guardia, recoge tu equipo y sigue avanzando hacia tu nuevo objetivo: el viejo edificio de comunicaciones. Avanza hasta una puerta etiquetada como Convergence Chamber 2. A su izquierda hay un armario y una PDA. Sigue adelante por el único camino posible hasta la esclusa que hay en el garaje. Actívala y cruza en línea recta la superficie marciana hasta la siguiente esclusa.

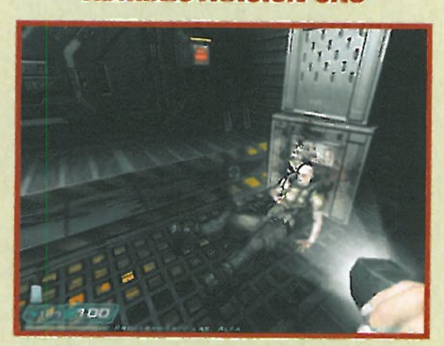
2 Coge el ascensor hasta el edificio de comunicaciones. Avanza hasta encontrar al científico y espera a que se desate el caos. Retrocede sobre tus pasos para volver al edificio anterior hasta alcanzar la zona denominada Reparto de Energía. A la izquierda hay un control para extender el puente de servicio. Crúzalo y avanza hasta llegar al procesador de energía, donde encontrarás una nueva PDA que te abrirá el camino hacia la Unidad de Proc. Avanza hasta el Estabilizador Aeróbico EP y ten cuidado con no caer por el agujero que tienes ante ti. Sigue siempre retrocediendo hacia el principio hasta llegar al control subterráneo de seguridad, donde tendrás que abrir la puerta usando la consola de seguridad. Cumplido tu objetivo, coge el ascensor hacia Mars City.



3 Sube por la escalerilla de mano que hay a la izquierda y avanza por el conducto de ventilación hasta caer en la oficina de control de manifiesto. Recoge la PDA y sigue hasta conseguir la tarjeta ACO, con la que podrás abrir la puerta hacia las instalaciones UAC en Mars City. Sigue hasta la enfermería (otra PDA y otro armario), cruza la sala de observación y coge el corredor por el que ha salido el zombi en llamas (agáchate para esquivarlas). Avanza hasta coger otra PDA y retrocede hasta pasar de nuevo las llamas y coge el pasillo de la izquierda hasta el cuartel general marine, donde verás un vídeo del jefe.

4 Salta la barandilla que tienes a la derecha y coge el primer pasillo a la izquierda. En lugar de seguir la dirección indicada por el cartel, sigue recto (cruce de acceso a mando) y avanza hasta localizar al bot de seguridad. Síguele dejando que él haga el trabajo sucio. Cuando se detenga, busca una rejilla de mantenimiento caída y métete por el hueco. Avanza hasta conseguir la PDA y salta abajo para coger el ascensor hacia la administración.

ADMINISTRACIÓN UAC

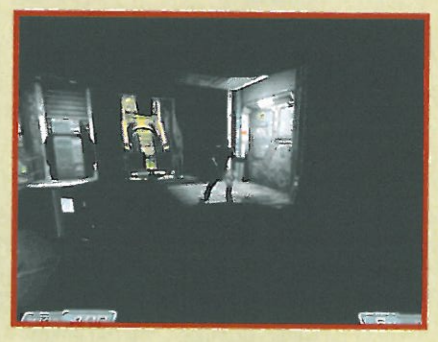


1 Avanza por la izquierda hasta el corredor del laboratorio alfa y coge otra PDA y el contenido del armario. Vuelve al pasillo y avanza por la puerta de los Laboratorios Alfa. Sigue hasta encontrar a un marine moribundo. Habla con él e intenta abrir la puerta. Retrocede hasta el vestíbulo y cruza la puerta que han destrozado los imps. Sigue hasta la librería de datos y anula la seguridad desde la pequeña oficina del rincón.

2 Prosigue cruzando la puerta antes cerrada y encontrarás otra PDA en una pequeña oficina del corredor norte. Sigue avanzando (tienes que cruzar la pasarela desde la que saltó el demonio) hacia las oficinas ejecutivas y coge la PDA que hay en el suelo, junto a las velas. Sal de allí hasta el pasillo (acceso oficina ejec.) y baja por las escaleras para volver al vestíbulo. Desde allí, ve a la puerta donde estaba el moribundo y ábrela para bajar al Sector 1 de los Laboratorios Alfa.

LABORATORIOS ALFA, SECTOR 1

1 Desbloquea puertas desde el mostrador de recepción y avanza hasta el laboratorio EPD (otra PDA y otro armario en la oficina), abre la puerta de acceso y entra por el túnel de cañón. Al fondo a la derecha, pulsa el botón y cuélate por el conducto. Sigue hasta el emulsificador EPD, coge la PDA y sella la tubería. Retrocede hasta el Cruce 2 EPD y cruza la puerta (habrá humo al otro lado).



2 Sigue hasta una puerta que no puedes abrir. Tienes que pasar bajo el suelo y seguir, pasando por el condensador hydrocon, el oxigenador hydrocon, el cruce 1 de hydrocon y, finalmente, el control hydrocon. Sal por la izquierda (verás un ordenador que indica un fallo eléctrico, úsalo para apagarlo y repite esta operación siempre que encuentres uno así) y sube por la escalera de mano que hay en el compartimiento del que ha salido el monstruo. Avanza hasta encontrar al científico y cruza al otro lado del pistón para coger la PDA. Déjate caer y abre la puerta, avanzando hasta encontrar dos puertas (Alpha Blue 19 y 20). Cruza la 20, la 22 y frente a ti tendrás el ascensor que baja a los Laboratorios Alfa 2.

LABORATORIOS ALFA, SECTOR 2

1 Avanza y entra en los servicios. Al fondo a la derecha, se abrirá la pared y podrás subir por una escalerilla. Sigue por el conducto hasta caer sobre otro pasillo y avanza hasta le control de ingeniería, donde obtendrás otra PDA y podrás ver las cámaras de seguridad. Continúa por el único camino posible hasta una plataforma elevadora en el almacén de ingeniería y úsala para bajar.

2 Avanza hasta encontrar al científico (J. Edwards) y síguele, ocupándote de que no le pase nada. Si le matan, no te preocupes, sigue avanzando con la linterna hasta llegar a una escalerilla de mano que te llevará al control de flujo. Cuélate entre las tuberías y agáchate para avanzar por el conducto, que te llevará al control MF5 inferior. Extiende la escalera de servicio y sube por ella. Abre la esclusa y dirígete a Alfa 3.

TU ASISTENTE ELECTRÓNICO

Esta es la lista, por orden de aparición en el juego, de los propietarios de todas las PDA que debes conseguir para obtener información y códigos de acceso a puertas y armarios.

1	Adam Berneche
2	Grant Baston
3	Frank Delahue
4	Marcus Stanton
5	Mark Caseon
6	Bill Tyson
7	Alan Dorweiler
8	Jonathan Moses
9	William Banks
10	Paul Simons
11	Kyle Berger
12	Bernie Lipsitz
13	Walter Connors
14	Mark Lamia
15	Henry Nelson
16	Paul Raad
17	Theresa Chasar
18	James Holiday
19	Ron Ridge
20	Seamus Blake
21	Ben Wolfe
22	Rob Finch
23	Nick Sadowayj
24	Anthony Garza
25	Jeffery Moen
26	Scott Johnson
27	Charles Hollies
28	Gary Ross
29	Karl Cullen
30	Robert Price
31	Brian Mora
32	Peter Raleigh
33	Phil Wilson
34	Frank Cinders
35	Francis Erikson
36	Larry Bullman
37	Elizabeth McNeil
38	Frank Cerano
39	Han Lee
40	Simon Garlick
41	Elliot Swann
42	Charlie Haskell
43	Steve Tooloose
44	Richard Davis
45	Pierce Rogers
46	Robert Cody
47	id Software



LABORATORIOS ALFA, SECTOR 3

1 Avanza hasta la intersección y entra por la puerta de la derecha para coger una PDA. Manipula la grúa para echar todos los barriles humeantes al incinerador. Sal de la sala y avanza hacia tu derecha cruzando la habitación de los barriles (recogerás una llave de mantenimiento al cruzarla).

2 Vuelve atrás y usa la llave de mantenimiento para abrir la puerta cerrada. Sigue avanzando por el único camino viable, baja usando la plataforma y sigue hasta que te ataquen a través del cristal de la sala cerrada. Salta por la ventana y coge el ascensor hacia Alfa 4.



LABORATORIOS ALFA, SECTOR 4

1 Avanza y cruza la puerta. Usa el panel para abrir la cámara y liberar al científico. Sigue adelante bajando por el ascensor y entra con el científico en la sala para coger una PDA. Sal y avanza atravesando la cámara, siempre adelante hasta llegar ante dos puertas. Cruza la de la izquierda y retrocede después hacia la otra puerta. Al llegar a la consola, extiende el puente de servicio y avanza hasta encontrar el ascensor averiado.

2 Sigue el pasillo y continúa adelante, sube por la escalera de mano y sigue hasta bajar por otra escalera de mano. Avanza, sube por otra escalera de mano y continúa por el único camino viable hasta llegar al cruce 6 FR. Gira a la derecha y sube por las escaleras avanzando por los pasillos





hasta llegar al cruce 9 FR. Sal por la puerta de tu derecha y acaba con los monstruos. Abre la puerta y dirígete a la Instalación Enpro.

INSTALACIÓN ENPRO

1 Avanza por el único camino viable hasta el monitor de transferencia de calor e inicia el proceso de redirección de válvulas. En esa misma sala hay una PDA. Sigue adelante hasta localizar una escalera de mano. Sube y continúa hasta el acceso al núcleo energético, donde obtendrás otra PDA y podrás liberar el puente. Crúzalo para ir a la cámara 1 superior y avanza por el único camino posible hasta el ascensor.

2 Baja y sigue hasta la sala de control del reactor, donde podrás sustituir la barra 2. Retrocede sobre tus pasos hasta la cámara 1 superior y entra por la puerta que antes estaba cerrada. Sigue hasta localizar el almacén de plasma y ábrelo (código 734). Sal y gira a la derecha para seguir avanzando por la puerta que hay al otro lado de Mantenimiento 3. Tras la animación, baja hacia la luz roja y coge una PDA que hay tras la caja. Explora la zona hasta localizar la esclusa y actívala para ir a Transferencia de Comunicaciones.

TRANSFERENCIA DE COMUNICACIONES

1 Corre hacia la siguiente esclusa y entra. Avanza hasta encontrar el conducto y métete por él. Cuando salgas a la superficie, corre hacia el ascensor, llámalo y sube rápidamente. Avanza hasta encontrar una puerta, entra y coge la PDA. Sigue por los túneles hasta la puerta del Redireccionamiento de Control de Energía y ábrela. Avanza hasta el ascensor. Cuando éste dé un error, retrocede hasta la única puerta abierta.

2 Entra y avanza hasta obtener un nuevo objetivo. Sigue adelante por la puerta, siempre a la derecha, hasta localizar otra PDA. Estás en la Estación 1. Llama al ascensor. Úsalo para ir a la Estación 3 y después contrólalo manualmente para retroceder sobre el raíl hasta ver una puerta a tu derecha, un poco por encima de tu nivel. Para y mira hacia arriba: hay una pasarela. Sube al ascensor y salta a la pasarela.

3 Entra por la puerta de la izquierda y avanza hasta el panel que abre la salida del ascensor. Vuelve al ascensor y llévalo a la salida. Avanza hasta que el suelo se hunda bajo tus pies. Dirígete hacia el objeto flotante y, eliminados los enemigos, sube saltando por los escalones y activa la esclusa. Avanza en línea recta y gira a la izquierda para abrir la siguiente esclusa y dirigirte a Comunicaciones.

COMUNICACIONES

1 Coge el ascensor y sube a Comunicaciones. Avanza hasta el vestíbulo de comunicaciones y desbloquea las dos áreas cerradas. Sigue por el único camino posible hasta encontrar la puerta cerrada del Acceso a Ingeniería. Baja por la escalera y entra en la

CÓDIGOS DE ARMARIOS

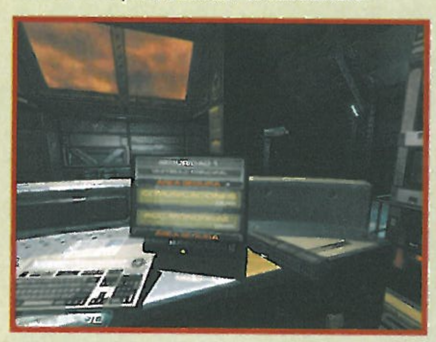
Ésta es la lista de todos los armarios que encontrarás en el juego (izquierda) con sus correspondientes códigos (derecha).

ARMARIO	CÓDIGO
13	586
Martian Buddy	508
9	752
38	409
39	102
47	123
48	123
49	123
64	651
54	246
452	571
669	468
21D	298
112	538
114	715
116	972
116	624
117	624
213	371
666	372
Martian Buddy	508
103	259
386	836
387	836
317	841
104	579
63	972
1	396
17	347
23	531
54	142
78	364
79	364
3	483

sala principal de comunicaciones. Coge la PDA y retrocede hasta la puerta que estaba cerrada. Avanza por ella hasta el ascensor y úsalo para bajar.

2 Sigue hasta una pasarela, en la que tendrás opción de seguir recto o girar a la derecha. Haz esto último y avanza, evitando los pistones, hasta el ascensor. Sube y continúa hasta coger una PDA ante una puerta. Crúzala y entra en la sala de seguridad. Activa un centinela y síguelo de cerca, dejando que él se ocupe de todo, hasta el ascensor. Si lo matan, retrocede hasta la sala de seguridad y activa otro.

3 Coge el ascensor hacia el Control de Satélite y hazte con la PDA nada más salir. Entra en el Centro de Control y usa el panel para descifrar el mensaje. Después elige lo que quieras (enviar o no la transmisión). Hagas lo que hagas, el final del juego no cambiará. Vuelve al ascensor, baja al nivel 1 y avanza hasta el otro ascensor. Ve en él hasta el nivel 3 y avanza hacia el vestíbulo de comunicaciones para acceder al monorraíl.



RECICLADO, SECTOR 1

1 En este nivel, sólo tienes que avanzar hasta conseguir la PDA. Después sigue por el único camino posible, salta y sigue hasta el panel que cierra la bomba rota. Retrocede hasta la sala de residuos tóxicos, que ahora puedes cruzar sin problema.

2 Sigue adelante hasta encontrar otra PDA y avanza hacia la esclusa. Ábrela y preocúpate de recoger oxígeno constantemente. Elimina a todos los enemigos y dirígete al cubículo ruinoso, sube por los escombros y cruza la pasarela hacia la esclusa que te llevará al Sector 2 de Reciclado.

RECICLADO, SECTOR 2

1 Entra en la cabina, coge la PDA y reactiva el sistema de bombeo principal. Sal por la ventana y usa el pistón que tienes justo delante como ascensor. Avanza constantemente cumpliendo objetivos hasta activar el panel que elimina los gases tóxicos y retrocede hasta la puerta que antes estaba cerrada. Crúzala y sigue adelante atravesando la sala que antes estaba llena de gas.

2 Avanza hasta el ascensor, baja y continúa hasta la cámara de los Mancubus. Derrótalos esquivando sus ataques y no dejándote acorralar nunca. Coge el ascensor y sube, avanza y cierra los tres paneles que encontrarás por el camino sin detenerte más que lo justo. Sube las escaleras y coge el PDA. Continúa hasta llegar al acceso al monorraíl.

MONORRAÍL

1 Coge la PDA que hay a tu derecha, fuera del monorraíl, sobre un banco. Entra en el monorraíl, ponlo en marcha y habla con el pasajero. Cuando el monorraíl se detenga, sal y cruza la puerta. Nada más hacerlo, gira a la derecha y coge la PDA que hay en el suelo, al pie de las escaleras. Avanza hasta subir unas escaleras y cruzar una pasarela que conduce al Embarque del Sitio 2.



2 Usa el código de Gary Ross (826) para abrir la esclusa. Vuelve al monorraíl y ponlo en marcha. Tras el accidente, sube por la escalerilla y avanza hasta una oficina donde encontrarás una PDA. Sigue adelante y, cuando llegues a una sala donde está activa la torreta de seguridad, crúzala corriendo y desactiva la torreta desde el panel. Ya puedes dirigirte a los Laboratorios Delta 1.

LABORATORIOS DELTA, SECTOR 1

1 Avanza recto, recoge la PDA, sigue por el único camino posible y entra en el Control de Sistemas Delta. Intenta usar los paneles: necesitas el enlazador de datos. Empieza a retroceder sobre tus pasos hasta que uno de los paneles del suelo salte de su sitio. Métete por el hueco y avanza hasta encontrar el enlazador. Vuelve al Control y coloca el dispositivo.

2 Cuando uno de los ordenadores indique que hay un enlace de vídeo, acércate a él para recibir una transmisión. Avanza por la puerta que estaba cerrada antes y sigue hasta un pequeño almacén. Después de coger todo lo que haya, se abrirá una compuerta

DUROS DE PELAR

Repasamos los momentos estelares del juego, las dos fases en las que te enfrentas a los enemigos que más se resisten.

EL GUARDIÁN DEL CUBO DE LAS ALMAS

Aunque temible, este monstruo necesita de ayuda para localizarte. Elimina a los buscadores con cualquier arma de fuego y verás un resplandor azul sobre la cabeza del Guardián: su único punto vulnerable. Usa cohetes para dispararle. Cuando vuelvan a aparecer los buscadores, cambia de arma y repite la operación hasta acabar con el Guardián.





LA BATALLA FINAL

Tus armas no pueden nada contra la Bestia, sólo el Cubo de las Almas funcionará contra ella. Para poder usar el Cubo, primero tienes que matar a unos cuantos demonios, así que dedícate a correr alrededor de la Puerta del Infierno matando demonios y esquivando los ataques de la Bestia hasta que oigas la voz del Cubo diciéndote que lo uses. Apunta bien a la Bestia y dispara. Repite la operación tres veces y habrás ganado.





de mantenimiento. Avanza por ella y sigue hasta el ascensor. Baja y sigue hasta la sala del reactor.

3 Sube por la escalerilla de mano y recorre el pasillo hasta que un revenant abra la puerta que hay cerrada. Entra y activa el reactor. Sal de allí, sube las escaleras de mano, avanza y recoge la PDA que hay en la pasarela. Retrocede hasta la sala de control del reactor y dirígete a ingeniería. Sigue adelante y baja por el ascensor, continuando hasta dejarte caer por un agujero del suelo.

4 Avanza hasta el ascensor y continúa hasta una puerta que hay cerca de un kit médico y munición. Entra por ella y sigue hasta cruzar el vestíbulo de la Autoridad Delta para llegar al vestíbulo principal, desde donde cogerás el ascensor hacia los Laboratorios Delta Sector 2A.



LABORATORIOS DELTA, SECTORES 2A Y 2B

1 Esta zona es algo más lineal que el resto. Localiza a McCormick, llévale la pieza que necesita, entra en la sala del teletransportador y actívalo para ir a los Laboratorios Delta Sector 2B. El único punto relativamente problemático de este nivel es la sala donde se almacenan las cámaras criogénicas. Para salir de ella, usa el panel de control, saca cualquier cámara de su sitio y, cuando esté ante ti, pulsa el número 6. Salta rápidamente sobre la caja y, cuando ésta esté a la altura indicada, salta hacia el hueco de ventilación que hay a tu derecha.

2 Avanza hasta una sala en la que encontrarás unas sillas. Sobre una de ellas, hay una tarjeta de acceso que te abrirá una puerta que has pasado un poco antes. Avanza por ese camino hasta llegar a una sala con menos iluminación que el resto y donde encontrarás un panel. Actívalo para poner en movimiento un espécimen criogenizado. Síguelo sin perderlo de vista. Terminado



el recorrido, sigue por el único camino viable hasta coger el ascensor que te llevará a los Laboratorios Delta Sector 3.

LABORATORIOS DELTA, SECTOR 3

1 La única complicación de este nivel reside en utilizar los teletransportadores en el orden correcto (para activarlos tienes que ponerte en medio del rayo y usar el panel de control): desde el primero debes ir a la plataforma 2, desde el segundo a la plataforma 3, desde el tercero a la plataforma 4. Desde ella tienes que saltar sobre unas cajas para entrar en un conducto de ventilación.

2 Cuando salgas, tienes que retroceder hasta el teletransporte 3 y usarlo para ir a la plataforma 2. Coge la PDA y vuelve al teletransporte 3 para ir a la plataforma 1, la salida. Abre la esclusa que te llevará al Sector 4 de los Laboratorios Delta.

LABORATORIOS DELTA, SECTOR 4

Este nivel es corto y sencillo. Avanza hasta el portal principal, derrota a los demonios y acabarás en el Infierno.

EL INFIERNO

1 Recoge todo lo que puedas y avanza hasta el rayo transportador. Mientras avanzas, hazte con todas las armas y munición que puedas. El camino es único, así que no puedes perderte. Cuando llegues a un lugar repleto de rocas flotantes con símbolos brillantes sobre ellas, intenta no pisar los símbolos: provocan la aparición de cabezas flotantes.

2 Sigue avanzando. Es un nivel largo y repleto de enemigos potentes, así que guarda la partida a menudo. Cuando llegues al siguiente rayo transportador, guarda la partida. Ahora te enfrentas al Guardián del Cubo de las Almas (ver recuadro). Cuando lo mates, coge el Cubo, usa el rayo transportador y avanza para usar el teletransportador y volver a los Laboratorios Delta.



LABORATORIOS DELTA, SECTOR 5

1 Cuando regreses del Infierno, habrás perdido tus armas, así que hazte con todo lo que puedas mientras avanzas. Por cada cinco enemigos que mates, podrás usar el Cubo de las Almas una vez. Hazlo siempre que puedas, es más eficaz que cualquier otra cosa.

2 A pesar de su extensión, este nivel no encierra ninguna complicación salvo que necesitas la PDA del consejero Swann para acceder al complejo del Procesador Central (CPU). Con él podrás cruzar la Bahía de Transferencia hacia el siguiente nivel.

PROCESO CENTRAL

1 Aquí necesitas conseguir el código de acceso al Laboratorio A y un panel de repuesto. Lo primero se puede obtener fácilmente desde una sala de seguridad en la que puedes activar diversas cámaras de vigilancia: selecciona la de la Sala de Reuniones y verás el código bien grande.

2 El panel está en el tercer piso, al que accederás a través de un ascensor. Después retrocede hasta la puerta para colocar el panel y avanza hasta el Banco Servidor Primario.



BANCO SERVIDOR PRIMARIO

1 Atraviesa el Complejo CPU (tienes que eliminar a todos los enemigos para que se abra la puerta) hasta el puente central. El nivel está dividido en: Procesador Central, Servidor, Banco CPU y Almacenamiento.

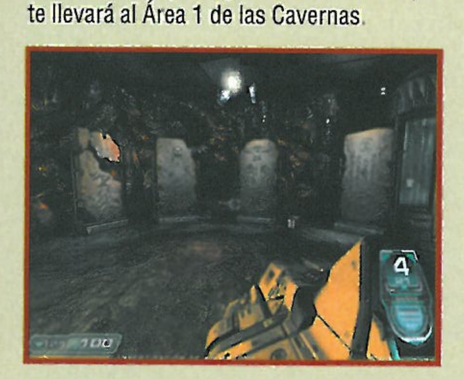
2 En el primero está tu objetivo final, en el segundo obtienes la llave para el primero, el tercero es el que acabas de atravesar y el cuarto contiene munición y suministros varios, pero también enemigos. Sigue el orden pertinente y, tras derrotar al sargento, usa el ascensor para descender al Sitio 3.

SITIO 3

1 Aquí sólo hay un camino hasta llegar a la oficina de Pierce Rogers, en la Investigación de Artefacto. Coge su PDA y retrocede hasta la única puerta cerrada

que queda. Crúzala hasta el Eje del Sitio 3 y abre la puerta cerrada. Usa el ascensor para subir al nivel 2 y sigue avanzando hasta localizar el panel que abre el carguero del Sitio 3.

2 Retrocede hasta el agujero del suelo, déjate caer y baja por la escalera, atravesando las entrañas y girando a la derecha para llegar al garaje. Entra en el carguero y actívalo con el panel para ir al ascensor que te llevará al Área 1 de las Cavernas.



CAVERNAS, ÁREA 1

1 Sube por las escaleras y avanza hasta que te indiquen que has de activar el ascensor de servicio para llegar a los niveles inferiores. Cruza la plataforma, activa la escalera y sube. Salta sobre la plataforma central y entra desde ahí en el control del ascensor. Sal de ahí como prefieras y dirígete a la plataforma a esperar el ascensor. Desciende al nivel inferior de las Cavernas.

2 Desde aquí, cruza al otro lado con cuidado, abre la escotilla de acceso con el panel y sube por la escalerilla. Avanza subiendo con el ascensor y sigue hasta la Bomba de Regulación Térmica, bajando por las escalerillas hasta que no puedas más. Usa las plataformas móviles para descender y baja por la escalerilla. Extiende la escalera de acceso y ve a la izquierda.

3 Verás suministros a tu derecha. Cógelos y agáchate para pasar bajo las tuberías. Katayama te dará una llave. Retrocede sobre tus pasos y, cuando salgas al exterior, entra de nuevo por la puerta y cruza el umbral que hay a tu derecha. Coge la PDA de la mesa y sigue. Cuando se produzca un derrumbamiento, ten cuidado de no caerte por la pasarela (falta una rejilla).

4 Continúa hacia el Acceso de Transferencia de Carga y sigue hasta la grúa. Súbete a ella y manipúlala para acercarla a ti. Hazla girar hacia la derecha y salta sobre la carga para cruzar al otro lado de la sima. Sigue adelante, pulsa el panel y haz subir el ascensor para descender más. Sigue adelante y emplea el próximo ascensor para bajar al Área 2 de las Cavernas.



CAVERNAS, ÁREA 2

1 Sigue el único camino posible hasta la entrada del templo. Coge la llave de la mesa y enciende las luces del templo (hay más paneles como éste más adelante, enciéndelos todos).

2 Prosigue, coge los dos VCD en la sala de las piedras flotantes y continúa hasta cruzar la puerta de símbolos brillantes. Activa el generador y usa el ascensor para bajar a la Excavación.

LA EXCAVACIÓN

1 Aprovisiónate bien antes de avanzar. Desciende hasta la Cámara del Héroe y continúa por detrás del sarcófago siguiendo la senda marcada por las velas. Ahora ve siempre pegado a la izquierda hasta encontrar una piedra en la pared con el logo de id.

2 Acércate a ella, golpéala y se abrirá una puerta secreta a tu izquierda. Entra y coge la PDA. Ahora retrocede hasta la sala anterior y guarda la partida antes de entrar en ella. Avanza hacia el centro y espera a que caiga el suelo. Acaba con la Bestia (ver recuadro) y disfruta del final del juego.

TRUCOS

Para abrir la consola, pulsa a la vez **CTRL + ALT + º** (a la izquierda del **1**). Desde ella, puedes teclear los siguientes trucos (pulsa **ENTER** para introducirlos y, si aparece \ al abrirse la consola, bórrala). Para cerrar la consola vuelve a pulsar **º**.

god	Modo dios
give all	Todas las armas y salud y armadura al máximo
noclip	Puedes atravesar todos los elementos del escenario
give ammo	Reponer munición
give weapon_machinegun	Obtener ametralladora
give weapon_shotgun	Obtener escopeta
give weapon_plasmagun	Obtener proyector de plasma
give weapon_bfg	Obtener BFG
give weapon_chainsaw	Obtener motosierra
give weapon_rocketlauncher	Obtener lanzacohetes
spawn X	Conseguir personaje X (sustituir X por el que quieras*)

*Ésta es la lista de personajes junto al nombre que debes escribir para conseguirlo: Flaming Zombie: monster_zombie_bernie, Chainsaw Zombie: monster_zombie_sawyer, Z-sec Zombie with machine gun: monster_zombie_zsec_machinegun, Z-sec Zombie with pistol: monster_zombie_zsec_pistol, Z-sec Zombie with shield: monster_zombie_zsec_shield, Z-sec Zombie with shotgun: monster_zombie_zsec_shotgun, Commando Zombie: monster_zombie_commando, Commando Zombie with Chaingun: monster_zombie_commando_cgun, Fat Zombie: monster_zombie_fat2, Fat Zombie with wrench: monster_zombie_fat_wrench, Bald Zombie: monster_zombie_maint_bald, Zombie with no jaw: monster_zombie_maint_nojaw, Zombie with Wrench: monster_zombie_maint_wrench, Skinny Zombie: monster_zombie_maint_skinny, Zombie: monster_zombie_maint, Zombie: monster_zombie_maint2, Zombie wth Flashlight: monster_zombie_ maint_flashlight, Headless Zombie: monster_zombie_suit_neckstump, Zombie: monster_zombie_suit_bloodymouth, Skinny Zombie: monster_zombie_suit_skinny, Zombie in Labcoat: monster_zombie_labcoat, Zombie Missing Limb: monster_zombie_limb, Zombie: monster_zombie_skinny, Zombie with a pipe: monster_zombie_pipe, Zombie in T-shirt: monster_zombie_tshirt_bald, Zombie: monster_zombie_tshirt_blown, Zombie in Jumpsuit: monster_zombie_jumpsuit, Zombie Eating: monster_zombie_jumpsuit_eating, Archvile: monster_demon_archvile, Cherub: monster_demon_cherub, Hellknight: monster_demon_hellknight, Imp: monster_demon_imp, Maggot: monster_demon_maggot, Mancubus: monster_demon_mancubus, Pinky: monster_demon_pinky, Revenant: monster_demon_revenant, Tick: monster_demon_tick, Trite: monster_demon_trite, Wraith: monster_demon_wraith, Cyberdemon: monster_boss_cyberdemon, Gaurdian: monster_boss_guardian, Guardian's Seeker: monster_boss_guardian_seeker, Sabaoth: monster_boss_sabaoth, Vagary: monster_boss_Vagary, Cacodemon: monster_flying_cacodemon, Lostsoul: monster_flying_lostsoul



SACRED

La leyenda del arma sagrada

¿**Te apuntas a** una electrizante de rol al viejo estilo? Al estilo diabólico, se entiende, con **un festival de clics de ratón compulsivos** y cientos de secretos que desentrañar y enemigos que despanzurrar. **Un festín** rolero **que** bien **merecía una visita** guiada.



CONSEJOS



USA TU MAGIA

Ten siempre a mano un arte de combate o hechizo de regeneración rápida, así podrás utilizarlos si estás en apuros. Haz combos inteligentes. Por ejemplo, utiliza primero un hechizo para inmovilizar y luego otros para dañar. Recuerda que los hechizos y artes de combate de los combos no suben de nivel, sino que tienen el mismo que en el momento de la creación del combo. Por ello es recomendable actualizarlos cada cierto tiempo.

APROVECHA TUS ARMAS

Visita al herrero para que mejore tus armas y armaduras. Modifica tus pertenencias en función de tu estilo de combate. Presta atención a las pociones. La de concentración es ideal para recargar los combos, la del mentor te ayudará a subir de nivel si te la tomas antes de un combate difícil y los antídotos y pociones de los no muertos te ayudarán muchísimo en las últimas misiones.

SI TU PERSONAJE ES UNA ELFA DEL BOSQUE...

1 Asigna puntos a la fuerza hasta que llegues a 85 o 90, ya que la destreza aumenta considerablemente cada nivel. Potencia también la regeneración física, indispensable para este personaje.

2 Ten a mano un buen número de armas para elegir. Los arcos te irán mejor contra magia y veneno y las ballestas son eficaces contra el daño físico y el fuego. A partir del nivel 30 tendrás cinco círculos de batalla de armas disponibles. Pon en cada uno un arco efectivo contra cada tipo de resistencia (físico, fuego, magia, veneno).

3 Es una buena (pero un tanto lenta) opción luchar montado a caballo. Dispara flechas mientras te mueves alrededor de los enemigos y así les será más difícil acabar contigo.



SI TU PERSONAJE ES UN ELFO OSCURO

Puedes forjar tres tipos de elfos oscuros:

GUERRERO
Características principales: fuerza, resistencia, regeneración física.
Habilidades principales: dominio de las armas, concentración, constitución.
Artes de combate principales: furia + golpe certero + ladrón de almas.
Artes de combate mágicas: vigor + adrenalina

ESPECIALISTA EN TRAMPAS
Características principales: fuerza, regeneración mental.
Habilidades principales: dominio de las armas, concentración, constitución.
Artes de combate principales: mangosta + cobra.
Artes de combate mágicas: manto de tinieblas + trampa venenosa.

GUERRERO-ESPECIALISTA EN TRAMPAS
Características principales: fuerza, regeneración mental, regeneración física.
Habilidades principales: dominio de las armas, concentración, constitución.
Artes de combate principales: ladrón de almas + cólera.
Artes de combate mágicas: manto de tinieblas + trampa explosiva.



1 Elige unas artes de combate y hechizos y poténcialos al máximo para optimizar tu personaje. Intenta que el tiempo de regeneración sea de, como máximo, dos o tres segundos. Utiliza armas que potencien tus habilidades y hechizos. Para el elfo oscuro guerrero, busca armas que aumenten su velocidad de ataque.

SI TU PERSONAJE ES UN GLADIADOR

1 Especialízate en un tipo de arma determinado. Las mejores son las espadas, fáciles de obtener y mejorar, y las hachas, muy poderosas. Procura aumentar tu fuerza a nivel 100 y, a partir de allí, asigna uno de cada cuatro puntos a la regeneración física.

2 Mejora las habilidades de concentración, experto en hachas y dominio de las armas, aunque es recomendable centrarse en esta última en el inicio del juego. Al llegar a nivel 20, distribuye los puntos por igual entre las dos habilidades.



3 Agilidad, constitución y armadura también son habilidades muy útiles para el gladiador, por lo que no debes olvidarlas. Lo óptimo sería mantener concentración al mismo nivel que el personaje y luego asignar tus puntos a dominio de las armas/experto en hachas, constitución, agilidad/armadura y desarmar.

4 Con Puño de los Dioses, procura encararte simultáneamente con varios enemigos para intentar acabar con todos. Utiliza el combo de 4x Golpe certero para acabar con los enemigos más poderosos (dragones, etc.). El caballo no aporta nada al gladiador a la hora de combatir, por lo que deberías desmontar antes de cada lucha. No asignes puntos a la habilidad Cabalgar.

SI TU PERSONAJE ES UN MAGO

1 Al principio, busca un báculo que potencie la habilidad bola de fuego, la única de que dispondrás. Asigna puntos, cada vez que subas de nivel, a regeneración mental y fuerza. Puedes especializarte en fuego, aire, agua, tierra y vida. Te recomendamos que potencies tierra + agua.

2 Curación espiritual y concentración son habilidades que tendrás que potenciar si quieres sacarle provecho al mago. Debes mantener el tiempo de regeneración en un nivel bajo, ya sea potenciando la regeneración mental, la meditación o las habilidades de los elementos específicos. También es

aconsejable utilizar concentración antes de los combates complicados.

3 Las armaduras que tengan nivel superior al tuyo harán que te muevas más despacio. Tenlo controlado, ya que a veces necesitarás tu velocidad. Siempre que puedas, aleja a los oponentes y atácalos a distancia.

SI TU PERSONAJE ES UN SERAPHIN

1 Potencia la regeneración física, la regeneración mental, la fuerza y la destreza. Mantente fiel a los hechizos y artes de combate que elijas, pero intenta que su nivel de regeneración no supere los tres o cuatro segundos. Las armaduras de nivel superior al tuyo penalizarán tu velocidad. Con la habilidad armadura (a partir del nivel 12), puedes contrarrestar este defecto.

2 Hazte con armas que potencien tus artes de combate y hechizos y distribúyelas en los círculos de batalla de armas. Potencia la concentración y la magia celestial para reducir el tiempo de regeneración de tus artes de combate y hechizos, respectivamente.

SI TU PERSONAJE ES UNA VAMPIRESA

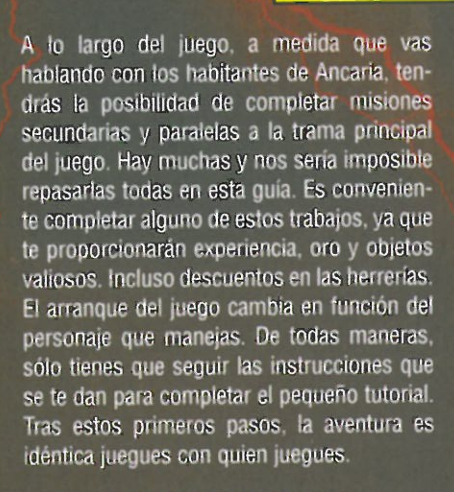
1 No asignes puntos a la regeneración mental, ya que no tiene incidencia en las habilidades de la vampiresa. Elige desde el principio el tipo de arma que vas a utilizar. Las más recomendables son espada + escudo, hacha + escudo o hacha a dos manos.



Potencia sobre todo vampirismo, ataque de la ira, garras de la muerte y, sobretodo, llamada de los lobos.

2 Utiliza a menudo las pociones de concentración cuando hagas combos. No intentes luchar a caballo con la vampiresa, desmonta antes de los combates. Utiliza el combo 4x Ataque múltiple contra los enemigos más fuertes.

PASO A PASO



A lo largo del juego, a medida que vas hablando con los habitantes de Ancaria, tendrás la posibilidad de completar misiones secundarias y paralelas a la trama principal del juego. Hay muchas y nos sería imposible repasarlas todas en esta guía. Es conveniente completar alguno de estos trabajos, ya que te proporcionarán experiencia, oro y objetos valiosos. Incluso descuentos en las herrerías. El arranque del juego cambia en función del personaje que manejas. De todas maneras, sólo tienes que seguir las instrucciones que se te dan para completar el pequeño tutorial. Tras estos primeros pasos, la aventura es idéntica juegues con quien juegues.

ELFO OSCURO



Empiezas la partida situado en una pequeña plataforma elevada. Habla con Maegalcarwen, la elfa que tienes al lado. Te dirá que os tenéis que dirigir a Bellevue para hablar con el Comandante Romata. Abre el cofre, coge lo que hay dentro y entra en la cueva. Saldrán a tu paso lobos y elfos oscuros a los que podrás liquidar muy fácilmente. Sal de la cueva y avanza en dirección noreste. Pronto te toparás con Bellevue, pero antes tendrás que luchar contra un enemigo un poco más fuerte, al comienzo del puente. Con la ayuda del minimapa, llega hasta Romata y habla con él. Te encargará la misión de encontrarte con el Sargento Treville, en Porto Vallum. Maegalcarwen seguirá su camino.

MAGO

Habla con tu instructor. Sigue sus indicaciones y mata al troll que hay en el círculo de piedras. Vuelve a hablar con tu instructor y te dirá que vayas a Bellevue a hablar con el Comandante Romata, ya que ahora estás preparado. Con el acompañante que se te asignará, dirígete hacia el sur hasta que cruces un puente de madera, custodiado por dos soldados. Sigue la carretera y, con la ayuda del minimapa, te encontrarás con Romata, que te asignará una misión.

GLADIADOR

Habla con Julius, que te dirá que si ganas el siguiente combate serás libre. Abre el cofre que hay en la sala y sal por la puerta del medio. Derrota a tu contrincante y luego al orco que aparecerá. Vuelve atrás para hablar Julius, que resulta ser un traidor.



Acaba con él y con sus guardias. Una vez hecho esto, conversa con Rochefort, la persona que queda en la sala y que es espía del Rey. Te ayudará a salir del coliseo. Ya en el exterior, ve hacia el este, siguiendo el camino, y pronto te encontrarás con un puente custodiado por dos guardias. Crúzalo y, con la ayuda del minimapa, ve a hablar con Romata, que te encargará la misión de encontrarte con Treville en Porto Vallum.

SERAPHIN

Habla con la Novicia Superior Leandra, que te dirá que acabes con los vándalos que molestan a las novicias. En total, son siete. Cuando hayas acabado con todo el grupo, vuelve a hablar con Leandra, que te dirá que tienes que ir a Bellevue a hablar con Romata. Sigue el camino del suroeste hasta que se desvía al sureste y pronto encontrarás un puente custodiado por dos guardias. Atraviésalo y, valiéndote del minimapa, encuentra a Romata. Tu misión es ir a por el Sargento Treville, en Porto Vallum, para que te encomiende una nueva misión.

VAMPIRESA

Abre todos los cofres que hay en la sala en la que estás. Baja a la primera planta por las escaleras y habla con la novicia Itaria, que te encargará la misión de escoltarla hasta Bellevue para garantizar que los vándalos que la siguen no acaben con ella. Sal de la mansión, acaba con todos los enemigos y sigue hacia el oeste por el camino. En la bifurcación, ve por el sendero de arriba. Pronto te toparás con un puente de piedra. Si lo cruzas, estarás frente a Romata. Itara se separará de ti, ya que

ahora tendrás que ir a Porto Vallum a hablar con el Sargento Treville.

ELFA DEL BOSQUE

Estás en una pequeña plataforma elevada (la misma que la del comienzo del Elfo Oscuro). Habla con Laurelinad, que te dirá que tenéis que dirigiros a Bellevue para hablar con Romata. Cruza la cueva acabando con los enemigos que te saldrán al paso y, una vez en el exterior, sigue hacia el norte por el camino, hasta que te encuentres con un puente. Tendrás que matar a Shaliar, un enemigo más fuerte que los que te habrás encontrado. Luego entra en la ciudad y, con la inestimable ayuda del minimapa, encuentra a Romata, que te dirá que marches a Porto Vallum para hablar con Treville.



¿DÓNDE EBCONTRAR DRAGONES?

Aquí te ofrecemos una lista para ayudarte a encontrar algunos de los dragones que hay en Ancaria. No te olvides de tomar una poción del mentor para doblar los puntos de experiencia que te dará acabar con alguna de estas bestias.

LORINOR DE TYR-FASUL

NIVEL: 23 · SALUD: 11.021

Este dragón está en Tyr-Fasul, en el bosque al oeste de Mascarell. Es el más fácil de eliminar de todos y de los primeros que vas a encontrarte. Custodia 10 tesoros, cada uno compuesto por 1.000 piezas de oro más un ítem aleatorio.

D'CAY, SEÑORA DE LOS ORCOS

NIVEL: 33 · SALUD: 13.970

Este dragón no muerto lo encontrarás en el Desierto de Khorad-Nur, durante la campaña principal, y lucharás contra él tras aceptar la misión que te encomendará el orco que custodia la entrada a su campamento.

DRACONIS MORTIS

NIVEL: 22 · SALUD: 8.850

Para acceder a él, tendrás que ir al Castillo del Cuervo y subir a la parte noroeste de la ciudad. Allí encontrarás una cueva y, dentro de ella, un portal que te llevará a la islita en la que está el dragón. No guarda tesoros y tampoco da una cantidad generosa de experiencia.

LOROMIR, PROTECTOR DEL HONOR

Este dragón, que se halla en Drakenden, no es un animal cualquiera y no podrás luchar contra él. Te encargará una serie de misiones. Una de las recompensas que te dará será el Orbus Dracus, una piedra muy útil para acabar con otros bichos de su especie.

SSSILITHS, EL DRAGÓN DE LOS PANTANOS

NIVEL: 43 · SALUD: 25.257

Lo encontrarás en una llanura al norte de Drakenden (coge el quinto portal de la izquierda del sótano de la Torre de la Isla). Ve un poco al sur, luego al oeste y te encontrarás con él. No da demasiada experiencia y los enemigos que hay a su alrededor pueden llegar a ser muy molestos.

SISSLITH, SEÑOR DE FROSTGARD

NIVEL: 40 · SALUD: 48.360

Lo encontrarás cerca del Monasterio Seraphin (está detallado en la guía). Acabar con él te dará objetos bastante buenos, al igual que bastante experiencia.

SIRITHCAM, EL DRAGÓN DE FUEGO

NIVEL: 41 · SALUD: 63.760

Está en las cuevas de lava (detallado en la guía). Este dragón custodia numerosos tesoros y da bastante experiencia, pero es difícil acabar con él.

RELERISSITH, EL DRAGÓN DE LOS PANTANOS

NIVEL: 42 · SALUD: 18.985

Está en las minas de los Elfos Oscuros de Zhurag-Nar y se accede a él mediante unas escaleras que hay en una de las habitaciones de las minas. Este dragón venenoso da cinco objetos aleatorios, bastante oro y una cantidad aceptable de experiencia.

CAPÍTULO PRIMERO

1 Tras hablar con Romata, dirígete al oeste de Bellevue. Continúa hacia el oeste, siguiendo el río, y te encontrarás con un pequeño puente, que tienes que cruzar. Sigue andando en dirección noroeste. Cuando la carretera se bifurque, toma el camino de la izquierda. Pronto te encontrarás con Treville.

2 Tu misión consiste en rescatar a Wilbur, un hombre que tiene una información muy valiosa. Está prisionero en un campamento orco de la zona. Con la ayuda del mapa, ve hacia el sur. Adéntrate en el bosque por el camino marcado y pronto te encontrarás con el campamento orco. Ve con cuidado con los líderes, son capaces de lanzarte una lluvia de meteoritos y acabar contigo. Una vez exterminados todos los enemigos, entra en la tienda en la que está Wilbur y libéralo.



3 Tienes que escoltar a Wilbur hasta Urkemburgh. Vuelve atrás y ve hacia el suroeste hasta que llegues al desierto. Sigue la pared hasta que llegues a tu destino. El príncipe te dirá que vayas a pedirle refuerzos al Barón DeMordrey. Utiliza la runa que te facilita para activar el portal, que te llevará al campamento orco. Vuelve a Porto Vallum y dirígete al norte, siguiendo el río y ayudándote del mapa. Cuando llegues al Castillo del Cuervo, ve al castillo de DeMordrey y habla con él.

4 Debes ir a mostrar el anillo que te ha dado DeMordrey a las tropas que custodian el Paso de las Cumbres Heladas para que vean así que estás de su parte. Vuelve a la entrada del pueblo y camina hacia el norte. Pronto llegarás a una aldea. Sal del pueblo, ve hacia arriba y pronto verás las tropas de DeMordrey. Sánate y estate preparado, ya que te atacarán los soldados cuando vean el anillo.

CAPÍTULO SEGUNDO

1 Ahora ya sabes que DeMordrey es un traidor. Habla con Wilbur, que está moribundo. Te dirá que vayas al Desfiladero de la Serpiente para alertar al Príncipe de las intenciones del malvado barón. La manera más rápida de ir hacia allí es coger el teletransporte que te lleva a Porto Vallum y luego ir hacia el oeste. Te encontrarás con una patrulla de soldados de DeMordrey que tendrás que liquidar. Tras descubrir que allí no hay nada, ve hacia el sur, ayudándote del mapa.

2 Será una dura y larga travesía, así que prepárate. Te encontrarás, finalmente, con un soldado que te pedirá agua. Un poco más al sur, hay un oasis con una botella llena del líquido elemento. Cógela y llévasela al soldado. Te dirá que el príncipe ha sobrevivido y que Vylia, la baronesa de Mascarell, sabe dónde está. Vuelve al norte, hasta El Desfiladero de la Serpiente, y sigue yendo al noroeste hasta que llegues a un pueblo llamado Porto Draco. Un poquito más arriba está Mascarell.



3 Tras proveerte de todo aquello que necesites y activar el portal en la entrada del pueblo, ve hacia el castillo en el que se encuentra Vilya. Sal y enfréntate a los soldados de DeMordrey. Ahora dirígete a la salida del noroeste del pueblo. Allí te espera una gran pelea. Tienes que liquidar a los soldados enemigos. Sigue por la carretera hasta que cruces el río y continúa por ella hasta que te adentres en el bosque. Cuando te encuentres con una intersección, ve por el camino del oeste. En las dos siguientes, elige el camino que va hacia el norte y pronto te encontrarás en Tyr-Fasul. Habla con el Príncipe y atraviesa el portal que te abrirá la hechicera.



CAPÍTULO TERCERO

1 Tu misión ahora es averiguar por qué los orcos se comportan de una manera tan extraña. Ve hacia el sur siguiendo las indicaciones del mapa. Cuando te encuentres con la ciudad de Khorad-Nur, ve a hablar con el guardia que custodia la única entrada. Puedes aceptar su propuesta o luchar contra él. La primera opción, que es matar a un dragón, te dará más experiencia. Con la ayuda de los combos, no te será difícil acabar con él.



2 Una vez dentro de la ciudad, ve hacia la parte noroeste y activa el portal. Acaba con los orcos que buscan camorra y examina el cuerno que hay en el suelo. Vuelve al portal y dirígete a Puerto Vallum. Sal por el norte y sigue la carretera que hay tras pasar por el puente. Cuando pases cerca de una granja, tras andar un rato, encontrarás una intersección de cuatro caminos: tienes que ir por el norte. Sin muchas dificultades llegarás a la capital, Braverock. Entra en la ciudad y ve en busca de tu contacto. Por el



camino, activa el teletransporte. Te dirán que busques a Pry. La taberna en la que se encuentra está en la parte baja de la ciudad.

3 Una vez dentro, tienes que ir por la puerta secreta de las bodegas y que va a dar a las cloacas. Tienes que ir hasta el fondo del pasillo, girar hacia el norte y, al final de todo, unas escaleras te llevarán al siguiente nivel. Atraviesa la puerta, gira a la izquierda, avanza, ve al sur y te encontrarás con otras escaleras. Al final del pasillo está el Príncipe. Habla con él y luego muéstrale el cuerno a Shafeera. Atraviesa el portal.

4 Utiliza el portal que encontrarás en el pueblo para llegar al Paso de las Cumbres Heladas. Cruza el río y sigue la carretera que va hacia el este. Pronto llegarás a una ciudad abandonada. Sal de ella por la parte noreste y te encontrarás con la entrada al monasterio. Acaba con los gigantes de hielo que están molestando a la seraphin y habla con ella. Entra en el monasterio, gira a la derecha y ve hacia el fondo. Si tocas la estatua, acabarás antes con los enemigos. Baja por las escaleras y derrota a los gigantes de hielo. Sigue por el camino y entra en la biblioteca. En la habitación que está al norte de la sala, encontrarás un holograma. Habla con él y luego con tu compañera.

5 Vuelve al monasterio, pero todavía no salgas al exterior. Encontrarás una pared rota en una habitación, que te conducirá a una cueva y, después, al palacio donde está el símbolo del viento. Cuidado con esta zona, ya que está llena de gigantes y dragones. Tras recoger el símbolo del viento, sal y enfréntate al Dragón de Hielo. Piensa en tomar una poción del mentor, ya que el bicho te dará mucha experiencia.



CAPÍTULO CUARTO

1 Activa el portal. Sigue la pared hacia el sur hasta que encuentres un camino para subir al nivel superior. Camina hacia el suroeste, hasta que tropieces con una cueva. Abajo encontrarás un poblado en el que podrás comprar lo que necesites, obtener magias... Cuando acabes, ve hacia el noroeste del poblado siguiendo el minimapa y sube por las escaleras. Sigue hacia el noroeste y pronto te toparás con otro dragón. Mátalo y coge la runa que dejará caer. Sal por la puerta del sur. Unas islas más abajo, encontrarás la piedra que buscas. Ve a la isla de más al sur, activa el teletransporte y sal de allí.

CAPÍTULO QUINTO

1 Ve hacia el oeste. Cruza el puente y dirígete a Braverock. Una vez allí, sal por la salida que hay al este del todo y cruza el puente de piedra. Sigue por el camino, en dirección Bravewall. Sal por la parte de arriba del pueblo y sigue la carretera. En la primera intersección, ve por el camino de abajo. En la segunda, elige el de arriba. Ve con mucho cuidado con los grupos de elfos oscuros que saldrán a tu paso, ya que su magia y sus flechas pueden acabar contigo fácilmente. Activa el portal que te encontrarás y sube a la plataforma elevada. Sigue tu camino y, en la bifurcación, ve por la derecha.

2 Una vez dentro de la enorme mazmorra, pasa por la primera puerta. Tuerce a la derecha y pasa por el caminito que hay en la esquina de la sala. Sigue recto por el pasillo hasta pasar la puerta doble que hay arriba y a la izquierda. Pasarás por un pequeño terreno que está en el exterior. Cuando vuelvas a entrar en las mazmorras, ve a la sala en la que todo el suelo está cubierto por una alfombra roja. Ve con cuidado, esta parte es bastante difícil. Acaba con todos los enemigos y luego con la Matriarca Suprema, de la que obtendrás la llave que abrirá casi todas las puertas.

TRUCOS

Pulsa la tecla º (situada al lado del 1) mientras estés jugando. Para acceder al modo de trucos, tendrás que poner SYS CHEATS 963 (asegúrate de que no haya ningún carácter más, ya que cuando se abre la consola a veces aparecen espacios o símbolos) y pulsa Enter. Una vez hecho esto, puedes introducir en la consola cualquiera de estos trucos:

CHEAT DECAP
Personaje sin cabeza
CHEAT LORD
Modo Dios
CHEAT SUICIDE
Suicidio
CHEAT TELEPORT
Teletransportarse

3 Vuelve atrás y continúa en dirección noreste. Esquiva las trampas del suelo estudiando su trayectoria y escondiéndote, en el momento justo, en los pequeños agujeros que hay en la pared. Un poco más adelante te encontrarás con la guardiana de la puerta, a la que tendrás que derrotar. Acuérdate de tomarte una poción del mentor antes (o durante) la lucha y utilizar los combos. Cuando acabes con ella, sigue el camino, por los puentes, y coge el símbolo de la tierra. Pasa por el portal, que te llevará a la entrada de la mazmorra, y sal al exterior.

CAPÍTULO SEXTO

1 Vuelve por el camino hasta que bajes de la plataforma elevada en la que te encuentras y dirígete hacia el sureste. Llegarás al pueblo de Highmarsh. Sigue el camino que sale de él por la parte noreste, vigilando que las molestas tarántulas no te resten vida, y pronto darás con Loknor, el cortador de turba, que te encargará una misión. Coge la runa de portal que te dará y ve un poquito al norte. Activa el teletransporte y entra por él. Estarás en Gnarlstat. Entra en la cueva que tienes justo al norte.



2 Te encontrarás con dos puertas en las que hay una vía en el suelo. Ve por la de la izquierda. Sigue recto por el camino, sin desviarte, hasta que llegues a una habitación con una alfombra roja. Ve por allí. No cojas el camino de la derecha, tienes que ir dirección noroeste. El camino se bifurcará en dos vías: elige la de la izquierda. Sigue recto, ignorando las habitaciones que veas. Cuando el camino muera, coge el del sur. Avanza y verás una habitación con una pequeña alfombra roja. Ve por ella y entra en el siguiente nivel de la mazmorra.

3 Cuidado con las gárgolas y los ladrones de almas. Ve hacia el sur. Te encontrarás con un dragón, aunque no hace falta que lo mates. Cuando el camino acabe, ve hacia el oeste y otra vez al sur. Es un camino largo. Al final, verás el resorte que acciona la presa en una pequeña sala. Sal por las puertas y estarás en el exterior.

4 Cruza el río que tienes a la izquierda y ve hacia el sur hasta que te reencuentres con Loknor. Cruza el río y entra en las ruinas de Verag-Nar. En la primera sala, tienes que ir por la puerta que se encuentra al sur de la entrada. En el siguiente nivel, sigue el camino de antorchas que va hacia abajo y localizarás fácilmente el Elemento de Agua. Vuelve por donde has venido hasta salir al exterior.

CAPÍTULO SÉPTIMO

1 Ahora te espera un viaje largo y cansino hasta el Castillo de la Bruma. Ve hacia el sur y pronto te encontrarás con un camino. Síguelo y atraviesa el puente de piedra. Estarás en Gloomoor. Sigue por la carretera,



siempre eligiendo los desvíos de la izquierda. Sal del pueblo y ve en dirección suroeste en los desvíos. Cuando atravieses el puente de piedra, estarás casi a punto de llegar al Castillo de la Bruma. Asegúrate de activar el portal, que está un poco más adelante.

2 Ve al castillo y habla con Shafeera. Te mandará a buscar el quinto elemento y el Libro Negro de Sakkara en Shaddar-Nur. Sal del pueblo en dirección sureste, pasando por el bosque. Llegarás a un pueblo muerto. Arriba, en el noreste, encima del cementerio, hay una gran roca. Ve hacia ella y serás transportado a una región desértica.

3 Ve hacia el sur y entra en la cueva. Sal al exterior por la puerta de la derecha. Ahora ve al sureste, y encontrarás una entrada (construida especialmente, no una apertura en la roca). Cuidado con las criaturas que hay en el interior, especialmente los magos. Avanza pegado a la pared derecha hasta que veas una puerta que da a un pasillo. Ve por ella y sal al exterior. Sigue por el largo camino hasta que te encuentres una intersección. Elige el camino de la izquierda, que es un tramo nevado. Sigue por allí, cruza el puente y habrá otra bifurcación.

4 Ve al norte y activa el teletransporte. Vuelve atrás y sigue hacia el este, hasta que topes con el castillo de Shaddar. Entra en él, habla con Glubba y ve al sótano. Acaba con todos los enemigos. Coge el diario, la runa y el Elemento del Vacío. Sube y habla con Glubba de nuevo, que se unirá a tu causa. Ve hacia el sureste, activa el portal y entra. Estarás en el pueblo muerto. Vuelve al Castillo de la Brisa y teletranspórtate a Braverock. Vuelve a la taberna y ve donde se esconde el Príncipe. Habla con Shafeera y luego con el Príncipe. Todos se unirán a ti. Sal por el portal, ve al castillo de DeMordrey, que está al norte del pueblo, y acaba con él.

CAPÍTULO OCTAVO

1 Sal del castillo y, un poco más arriba, verás las cuevas por las que tienes que ir. Atraviesa las tres primeras puertas. En la próxima intersección, gira a la izquierda y ve hacia el fondo. Tendrás que ir en dirección noroeste. Pasa por un pasillo de columnas. En la siguiente sala, ve por la puerta de la izquierda y ya verás el paso al segundo nivel. Sigue en dirección noreste y bajarás al siguiente nivel.

2 Estarás en una región llena de lava. Avanza un poco, hasta un pedestal. Espera a que Shafeera coloque los Elementos y hazte con el Corazón de Ancaria. Habla con ella y atraviesa el portal que creará. Vuelve a hablar con ella y coloca el Corazón de Ancaria en el pedestal. Te dejará solo para que mates al demonio. Primero ataca al cuerno y luego mata a la bestia. Una vez hecho, recupera el Corazón de Ancaria, que ahora es impuro. Atraviesa el portal y ve a hablar con Shafeera. Se convertirá en Shaddar, te robará el Corazón de Ancaria, matará al Príncipe y huirá con Vylia.



3 Habla con el mago. Te pide que rescates a la heredera del trono de las garras del malvado nigromante. Ve al portal que activaste en el centro del pueblo y transpórtate a las nevadas tierras donde Shaddar tiene su castillo. Entra en él y baja al sótano. Cuando estés cerca del portal, se te mostrará un mensaje diciendo que tienes un nuevo nivel de dificultad disponible. Cuando estés preparado, entra en el portal.

CAPÍTULO NOVENO

1 Mata a los hechiceros. Cuando lo hayas hecho, Vilya será liberada. Ahora, para poder hacer daño a Shaddar, tienes que tocar bolas de luz que corretearán por la sala. Mientras dure el efecto de esta energía (lo sabrás porque aparecerá un símbolo encima de tu cabeza), ataca al nigromante hasta acabar con él. ¡Fin del juego!



El buen truco escasea. La mayoría sirven para poco, incluso para nada, pero **muy de vez en cuando aparece ese código definitivo** que nos hace la vida más fácil o nos abre la puerta a **una nueva manera de disfrutar** nuestro juego preferido.

HEARTS OF IRON

Durante la partida individual, pulsa **F12** para acceder a la consola. Una vez en ella, teclea el código que desees.

coal	Obtener carbón
steel	Obtener acero
rubber	Obtener caucho
oil	Obtener petróleo
manpower	Obtener población
supplies	Obtener 5.000 suministros
transports	Obtener transportes
escorts	Obtener escoltas
nuke	Obtener una bomba atómica
di	Situar la influencia diplomática en 500
nolimit	Anular el límite de creación de tropas
difrules	Activar/Desactivar modo Dios
nowar	Activar/Desactivar agresividad de la IA



norevolts	Activar/Desactivar revueltas
nofog	Activar/Desactivar el velo de guerra
handsoff	Activar/Desactivar la pausa automática por eventos
showid	Activar/Desactivar la identificación de las provincias
fullcontrol	Activar/Desactivar el control de todas las naciones
war	Nivel de entrada en guerra al 100%

ZOO TYCOON



MULTIPLICAR LAS DONACIONES
Bautiza a una de las instalaciones como **Microsoft** o **Blue Fang** y las donaciones que recibas se multiplicarán por dos.

REDUCIR SALARIOS
Bautiza a una de tus guías como **Rosalie** y te ahorrarás su sueldo y el de sus compañeros.

DESBLOQUEAR EL TRICERÁTOPS
Bautiza a una de tus instalaciones como **Cretaceous Corral**. Pero no le pongas ese mismo nombre a ninguna otra o perderás la partida.

DESBLOQUEAR EL UNICORNIO
Para hacerte con un flamante unicornio, bautiza a una de tus instalaciones como **Xanadu**. Hazlo sólo una vez o perderás la partida.

YELLOW BRICK ROAD
Pon un león, un tigre de Bengala y un oso negro en la misma jaula y harás aparecer un escenario de fantasía.

MÁS DINERO
Pon diez animales diferentes en la misma jaula y tus finanzas mejorarán espectacularmente.

GANGLAND

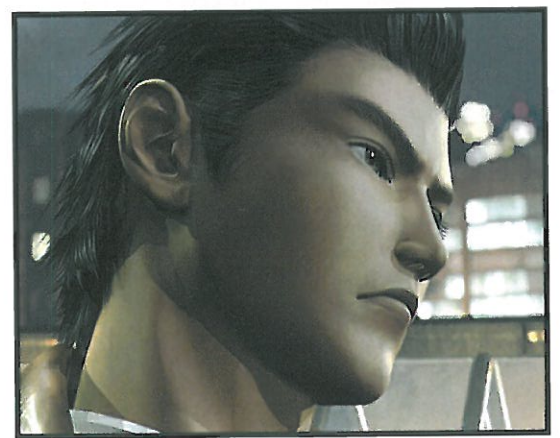
Durante el juego, pulsa º (a la izquierda del 1) para acceder a la consola de trucos. Una vez en ella, introduce el código que desees. Puedes utilizar las teclas de cursor para activarlos en repetidas ocasiones sin necesidad de teclear el código completo de nuevo.

cheat iwillmakethefamilyrich	Picapleitos
cheat iwillripyourarmsoff	Refuerzo
cheat youlittlehottieyou	Seductora
cheat pocketsfullofdough	Hombre de negocios
cheat yourliverlandedoverthere	Unidad de bazooka
cheat youhadbetterwearkevlar	Viuda Negra
cheat trustmewithyourlife	Guardaespladas
cheat ihavetenpoundfists	Supergorila
cheat likeatonofbricks	Artificiero
cheat youwillbestunned	Asesino
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine	Ladrón
cheat iwilltakecareofyou	Gran Mamma
cheat thegreatvassilizaitsev	Francotirador
cheat iknowodintoo	Ninja
cheat loonies	Sicario con dos ametralladoras
cheat alienprophets	Policía
cheat kidiseeeverything	Elimina el velo del escenario
cheat wowitsgreattobetheboss	Invulnerabilidad de tus unidades
cheat needmorelead	Obtener 1.000 de todo
cheat youbetterpay	Obtener 100.000 de dinero



CHINITO TÚ, CHINITO YO

Shenmue se estrenará a lo grande



Este tipo te recordará al protagonista de *Shenmue*, aunque podrás cambiar su aspecto.

Sega y JC Entertainment han llegado a un acuerdo para desarrollar conjuntamente la versión on line de un clásico de las consolas, *Shenmue*. Se tratará de un juego de acción multijugador masivo cuyo lanzamiento está previsto para primavera de 2005. *Shenmue* inició su andadura hace cinco años en la ya extinta Dreamcast y tuvo una secuela dos años más tarde en la misma plataforma. El interés de este juego residía en su representación de un mundo virtual 3D en el que el jugador se movía en tiempo real, como si el protagonista fuera su alter ego. La libertad de movimientos y decisiones a la hora de interactuar con los más de 1.400 personajes hicieron de *Shenmue* un título tan ambicioso como original.

El funcionamiento de *Shenmue Online* será similar, con la diferencia de que la mayoría de personajes con que interactúes serán otros jugadores. Se potenciará un poco más la parte de acción incluyendo varios tipos de poderes especiales para los jugadores, así como habilidades de kung-fu y la posibilidad de utilizar armas orientales. El juego será lanzado en un primer momento en China y Corea. Que llegue o no a Occidente dependerá de la aceptación que tenga en estos países.

VUELVE PARA QUEDARSE

El nuevo Counter Strike se pone a tiro

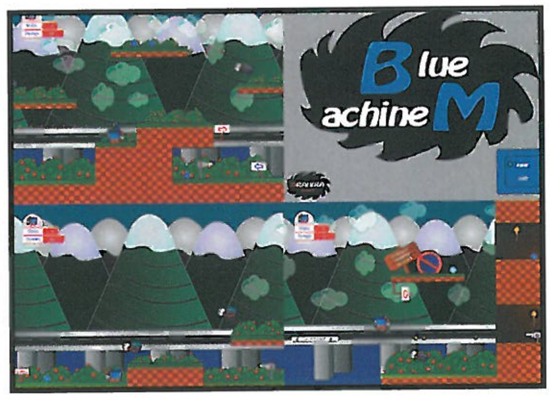
Los primeros mortales que han tenido el privilegio de probar *Counter Strike: Source* han sido los clientes de un una serie de cibercafés de todo el mundo que han recibido una versión provisional del juego. Tras ellos, serán los usuarios de *Counter Strike: Condition Zero* los que reciban tan esperada primicia. Se trata de una oportunidad única para echarle un tiento al continuador del mod más grande del mundo y ver de paso de qué es capaz el motor de *Half-Life 2*. Además, si tienes dudas sobre si tu ordenador podrá con el próximo juego de Valve, puedes descargar una serie de archivos utilizando el programa Steam. Se trata de una pequeña muestra del juego que servirá para poner a prueba el rendimiento de tu equipo.



Por ahora, el diseño de la mayoría de mapas no ofrece sorpresas.

POR AMOR AL ARTE

Píxel Juegos se afianza en la Red



Pues no, los gráficos no lo son todo en un juego.

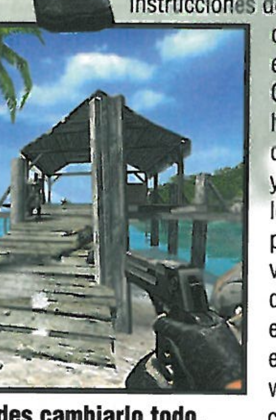
Este nuevo portal de Internet se está convirtiendo en punto de encuentro para jugadores y desarrolladores amateur que comparten su afición por los juegos sin ningún ánimo de lucro. En él, puedes encontrar creaciones de varios aficionados a la programación y tutoriales y ejemplos prácticos para aquellos que quieran introducirse de forma sencilla en el mundo del desarrollo virtual. Los juegos pueden descargarse de forma gratuita, sus autores se conforman con que otros los jueguen y empezar así a hacerse con cierto nombre.

ESTÁ EN TUS MANOS

Aparece el editor de Far Cry

Crytek y Ubisoft han anunciado el lanzamiento de la herramienta de desarrollo de niveles CryENGINE para *Far Cry*. El editor ofrece útiles herramientas como exportadores, plug-ins y el código fuente, lo que permitirá a los aficionados a la programación crear nuevos niveles para *Far Cry* e importar nuevos contenidos como modelos y animaciones.

Los 27 MB de descarga incluyen instrucciones detalladas y un kit de desarrollo basado en la tecnología CryENGINE. Con la herramienta de desarrollo de niveles y el Editor Sandbox, los jugadores podrán crear una variedad sin límites de escenarios y entornos. Puedes encontrarlo en www.farcry.ubi.com/mods.php.



Pues sí, ahora ya puedes cambiarlo todo.

CON OJOS RASGADOS

Singapur será la sede de los World Cyber Games 2005

Aún no se ha celebrado la edición de las Olimpiadas virtuales oficiosas de este año, pero ya ha saltado la noticia. Singapur ha superado a las candidaturas de Taipei, Milán y Hannover, convirtiéndose en la sede de los próximos World Cyber Games. Por lo visto, se ha valorado especialmente la infraestructura de la capital asiática y su accesibilidad para jugadores llegados de todo el mundo. Con ésta, serán ya cuatro las ciudades que habrán organizado unos juegos: Seúl, Daejun, San Francisco y Singapur.



Momento en el que se hace oficial la designación de la sede.

CLANES DE LA RED

3V



Este clan nació de la fusión de otros dos (êlitê y 3V) y su principal juego es *Delta Force: Black Hawk Down*. En un alarde de modestia, dicen que aspiran a ser campeones de España y Europa. Sus 30 miembros juegan también a *Battlefield: Vietnam*, *Joint Operations* y *Rainbow Six 3: Raven Shield*. Tienen servidor propio en el que (según dicen) se convive en paz y armonía.

www.squad3v.com

DRAGONS OF FIRE



Aún no ha salido *World of Warcraft* y ya son más de 100 los seguidores del juego que se han agrupado en este clan. El grupo se divide en dos ramas para que sus miembros puedan jugar con la Alianza o la Horda. Hace un año que existen como clan y muy pocos de ellos han tenido acceso a la versión de prueba del juego, por lo que se dedican a recopilar información y realizar vídeos.

www.clan-dof.com

[FAST]



Se trata de un clan de nostálgicos que lleva varios años resistiéndose a abandonar su juego preferido: *StarCraft*. En concreto, juegan a la expansión *Broodwar*. No disponen de página propia, pero puedes encontrarles en los canales Brood War MEX-1 y Brood War ESP-1 del portal de Blizzard europe.battle.net. Actualmente, buscan ampliar su lista de miembros, así que tenles en cuenta.

No disponible

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

ZONA UNDERGROUND

Poco se podían imaginar Isaac Newton y Galileo **que sus teoremas** y demostraciones matemáticas sobre las leyes físicas **terminarían por servir** de base **para desarrollar juegos** de ordenador. Este mes, **te ofrecemos cinco juegos** que hacen de las leyes físicas su principal virtud.

Qué tienen en común juegos tan heterogéneos como *Painkiller*, *Max Payne 2* o las últimas entregas de las sagas *Thief* y *Deus Ex*? Pues, sobre todo, una física ultrarrealista (en este caso, gentileza del motor gráfico HAVOK) que hace subir varios enteros la calidad global del juego. Y es que uno de los grandes retos que tienen planteados los juegos actuales consiste en hacer un uso creativo de la física, algo que vaya más allá de los típicos efectos de explosiones y demoliciones varia y se integre a la perfección en la fórmula de juego.

De hecho, futuras producciones de compañías como Valve (*Half-Life 2*) o BugBear Entertainment (*Flat-Out*) ya apuntan en esa dirección, aprovechando la física para crear nuevos tipos de armas, mejores animaciones o dotar los impactos de los vehículos de un mayor realismo. Podría decirse que juegos como *Red Faction* abrieron la veda, pero ahora su entorno deformable ya parecería más bien un ejemplo de física virtual "de la de antes".

Ahora que la industria empieza a experimentar con las bondades de la física aplicada, vale la pena echar un vistazo al mundo de la programación underground, donde estos experimentos hace años que se vienen produciendo y, además, con asombrosos resultados. El puñado de juegos no comerciales que te presentamos este mes tiene una característica común: en todos ellos se exploran en profundidad las posibilidades de la física de objetos aplicada a la mecánica.

De hecho, algunos de los aquí presentados permiten incluso que el usuario manipule los parámetros del motor para comprobar qué efectos tienen estas modificaciones sobre la jugabilidad. No te extrañe si dentro de poco ves alguna de estas ideas abriéndose paso entre la pirotecnia de algún producto comercial.

TUMUKI FIGHTERS



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Kenta Cho
WEB:	www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tf_e.html
TAMAÑO:	5 MB

Juegos legendarios como *Nemesis*, *Xevious*, *Radien Project* o *R-Type* nacieron en Japón, y es allí donde siguen desarrollándose los mejores matamarcianos del planeta. Prueba de ello es este *Tumuki Fighters*, un juego de la compañía Kenta Cho que incorpora uno de los elementos más innovadores que se han visto últimamente en el género. Y eso que de entrada puede parecer un tanto convencional: el concepto básico nada difiere de lo que es un matamarcianos tradicional. Empiezas todos los niveles eliminando a incesantes oleadas alienígenas y terminas enfrentándote a enemigos finales de especial dureza y tamaño colosal. No es posible colisionar con las naves enemigas, lo único que puede acabar con alguna de tus tres vidas es recibir el impacto de un disparo.

La sorpresa llega cuando descubres que es posible recoger los restos de las naves enemigas destruidas. Los pedazos quedan pegados a la coraza de tu nave y se pueden utilizar a modo de escudo. Cuantos más restos lleves pegados a tu nave, mejor protegido estás y mayor puntuación recibes por enemigo destruido. Si bien la coraza de chatarra desaparece por completo tras recibir un impacto enemigo, existe la posibilidad de absorberla para sacarla a relucir únicamente en los momentos críticos.







Tumuki Fighters es completamente gratuito, incluye cinco niveles, más de 30 enemigos distintos y unos gráficos abstractos absolutamente rompedores.

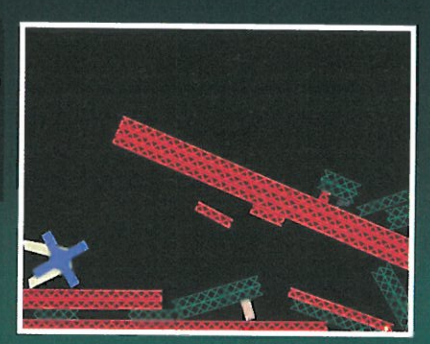
Por cierto, se recomienda fervientemente disponer de un buen gamepad para disfrutar del juego en plenas condiciones.



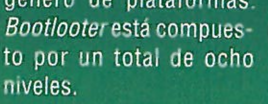
BOOTLOOTER



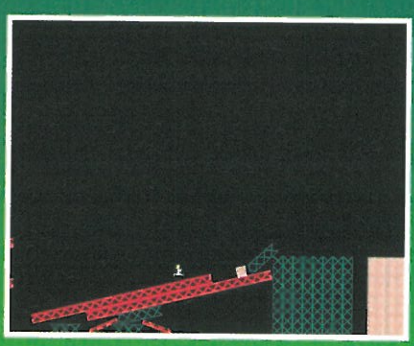
GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Sean Barrett
WEB: www.indiegamejam.com/igj2/bin/sean_1.zip
TAMAÑO: 5,5 MB



A simple vista *Bootlooter* te parecerá un clon de *Jet Set Willy* o *Manic Miner*, dos clásicos plataformeros de la época dorada de los ordenadores de 8 bits. No andas muy equivocado, como en los juegos de Matthew Smith, el objetivo consiste aquí en pasear a un diminuto personaje a lo largo y ancho de complejos niveles en busca de una serie de objetos concretos (que en esta ocasión son un par de botas de *drag queen*). La diferencia es que, en *Bootlooter*, todos los elementos del escenario pueden ser movidos a patadas. Ello significa que en muchas ocasiones no deberás acercarte a la bota, sino acercar la bota a ti derrumbando zonas concretas de escenario. No hace falta decir que esta característica obliga al jugador a utilizar continuamente su materia gris, añadiendo un elemento estratégico hasta ahora inédito en el género de plataformas. *Bootlooter* está compuesto por un total de ocho niveles.



7



PIGPLOW



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Chris Carollo
WEB: www.indiegamejam.com/igj2/bin/ccarollo_quad2.zip
TAMAÑO: 3,1 MB

¿Recuerdas ese juego de sobremesa llamado tragabolas? El objetivo en *Pig Blow* es más o menos el mismo. Ayudándote de una potente excavadora, deberás introducir en un tiempo limitado al mayor numero de cochinillos dentro de tu pocilga. A lo largo de la partida, aparecerán una serie de potenciadores que te ayudarán a dirigir a los cochinillos con más soltura: desde un imán con el que atraerlos a tu excavadora hasta explosivos con los que separarlos. Acción multijugador para cuatro personas.

6





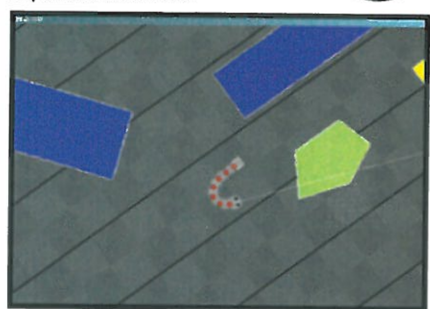
EBIFLIP



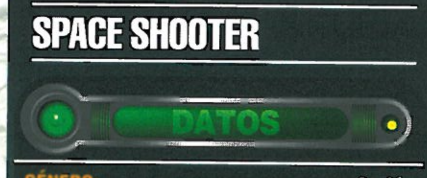
GÉNERO: Musical
DESARROLLADOR: Atman Binstock
WEB: www.indiegamejam.com/igj2/bin/ajb_ebi_flip_FINAL.zip
TAMAÑO: 10 MB

¿Un juego?¿Un videoclip interactivo?¿Ambas cosas? En *Ebiflip*, no hay enemigo que eliminar, no hay puntuación que superar, no hay carrera que ganar. De lo que se trata es de desplazar a un peculiar gusano hasta los lugares más remotos de un entorno constantemente alterado por el ritmo de una maravillosa música electrónica. Un consejo: baila mientras la melodía se encuentre en su apogeo y explora cuando ésta empiece a perder decibelios. Una experiencia distinta.





SPACE SHOOTER



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Charles Bloom
WEB: www.indiegamejam.com/igj2/bin/cb2.zip
TAMAÑO: 37 MB

Un matamarcianos de lo más particular. Dos naves, el espacio sideral, múltiples planetas y en el centro de la pantalla, un enorme sol negro que lo absorbe todo. ¿El objetivo? Utilizar todos los medios a tu alcance para que la nave del jugador rival sea absorbida. Cada nave está equipada con un láser aturdidor, un escudo de protección y una especie de arpón con el que agarrarse a los planetas. Algo así como *Star Control* pero con una física absolutamente impresionante.

7



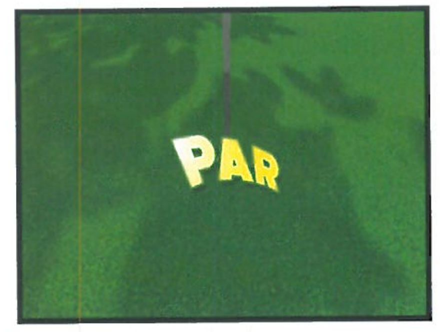


DUFFERS GOLF

De vez en cuando, **buceando por la Red, encontramos** algún mod **que** nos convence de que **la imaginación es poderosa** y apenas hay límites, que todo es ponerse.¿Quién nos iba a decir que **modificando *Unreal Tournament 2004*** saldría **un juego de golf** más que digno?

Por S. Sánchez

A este mod hace ya algún tiempo que le seguimos la pista. Su desarrollo y actualización avanzan con paso lento pero firme y ya está lo bastante avanzado para que podamos hablarte de él y darle la puntuación que creemos que se merece. Hace meses que manejamos su muy divertida versión para jugar en solitario y ahora nos ha llegado la multijugador, que aporta nuevos alicientes. A la hora de instalar el mod, tienes dos opciones. Puedes descargar la versión comprimida en formato zip, o bien optar por la versión en el formato característico de los mods de *Unreal Tournament*. Nosotros recomendamos hacer la instalación a partir de la comprimida, ya que no es tan fácil como parece desenvolverse con la otra. Una vez está todo instalado en su lugar, no hay que hacer nada más que entrar en la carpeta llamada *Duffers* y abrir el archivo del mismo nombre. Al momento, debe aparecer el menú totalmente personalizado del mod y ya estás listo para empezar a darle golpes a la pelota.



Te costará un poco llegar a ver este mensaje, pero es cuestión de práctica.



En la versión actual ya hay unos cuantos hoyos con los que entretenerte.

Directo al hoyo

A partir de aquí, lo mejor es practicar en solitario para familiarizarse poco a poco con el control del juego. Este es el apartado más mejorable del juego: ya permite jugar sin mayores problemas, pero aún puede pulirse bastante, y en ello están sus creadores. La dirección en que vas a lanzar la bola se decide con un sencillo movimiento lateral del ratón. El ángulo funciona de forma muy parecida, pero con un movimiento vertical. El único problema es que al desplazar verticalmente el ratón también se cambia el palo con el que golpear, algo que luego puedes corregir utilizando la rueda del ratón.

El resto es muy sencillo, pulsando el botón izquierdo del ratón decides la potencia del golpe y finalmente debes volver a pulsarlo para decidir la precisión. A estas alturas, el juego no resulta muy difícil porque la dirección y velocidad del viento no afecta a tus golpes, pero seguro que incluso así tardarás algo de tiempo en realizar el recorrido por debajo del par. Prueba, prueba.







La parte final del golpe decidirá la precisión con la que lo realices.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ...... **por 49,50 €** (oferta válida únicamente en España)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

☐ **TARJETA VISA Nº** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| **(VISA electrón no válida)** **Fecha de caducidad de la tarjeta** |_|_|_|_|

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U.**

☐ **GIRO POSTAL** (adjuntar copia del comprobante del pago en correos)

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... C.P. .... Provincia ....

Firma del titular de la VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IMMpress S.L.U. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

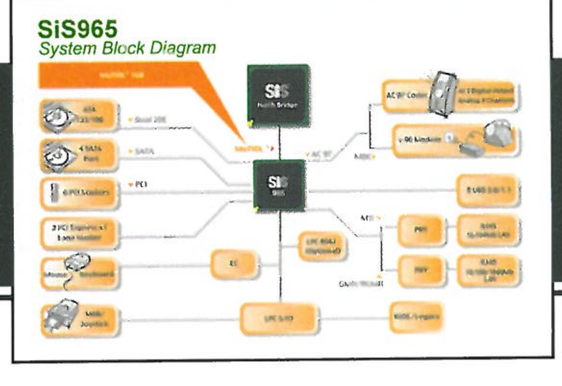
Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

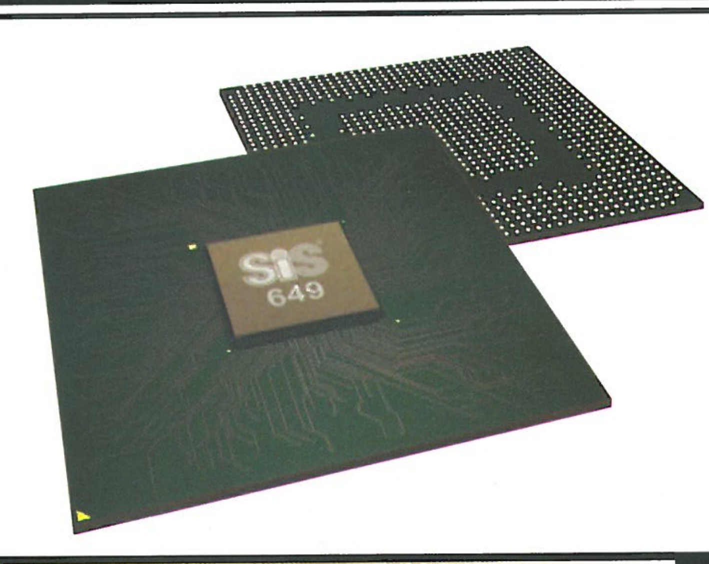
INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Protección de datos: Según la ley de protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

PLENO CONTROL

SIS se apunta al PCI-Express





SiS acaba de presentar su nueva línea de controladores para Pentium IV, los SiS 649 (Northbridge) y SiS 965 (Southbridge). Con ellos, el fabricante podrá por fin acceder a la memoria DDR y DDR2 y ofrecer soporte PCI-Express a 16x y 1x. Los nuevos controladores incorporan las tecnologías HyperStreaming, destinada a optimizar el uso de los recursos del sistema, y MuTIOL 1G, para facilitar el flujo de datos entre los dos controladores.

SiS ha intentado flexibilizar al máximo el uso de la memoria para que los fabricantes de placas base puedan diseñar varios modelos con los mismos controladores y reducir así los costes de fabricación. Además del soporte para PCI-E (un 16x y dos 1x), el controlador incorpora compatibilidad con audio 7.1 y LAN integrado, ocho puertos USB 2.0, dos canales IDE y cuatro conectores Serial-ATA.

ESTE AÑO NO

Intel se acerca a los 4 GHz

Los 4 GHz se le están resistiendo más de la cuenta a Intel. El fabricante de hardware norteamericano ya ha hecho público que sus planes de alcanzar procesadores de esta capacidad antes de fin de año no eran realistas. Su portavoz, Laura Anderson, ha declarado que estarán disponibles en el primer trimestre de 2005, aunque no ha especificado cuáles son las razones de este retraso. Sin duda, esto supone un duro golpe para la compañía, que hace pocos meses retrasó también la aparición de sus nuevos procesadores para ordenadores portátiles.

Algunos fabricantes de ordenadores se han quejado de que estos retrasos son perjudiciales para sus empresas, ya que sus campañas de marketing se basan, en gran medida, en las previsiones de los fabricantes de procesadores y controladores.



EDICIÓN LIMITADA

Razer pone la funda



Razer ha sacado una nueva superficie deslizante y silenciosa para ratones especialmente pensada para los jugadores. Se llama Razer eXactMat y está construida en aluminio anodizado, lo que permite crear capas finas de protección a voluntad. Por ello es extremadamente resistente. Cuenta con dos superficies distintas, a las que han bautizado con los nombres de Speed y Control. Como puedes imaginar, la primera está especialmente concebida para los juegos de acción, mientras que la segunda es ideal para los juegos de estrategia e incluso para aplicaciones de oficina.
Durante un periodo limitado de tiempo, estas alfombrillas van a comercializarse incluyendo en el lote de compra una práctica funda de neopreno. Para hacerte con un lote de esta edición limitada, debes dirigirte a la página web de Razer (www.razerzone.com). El precio de la eXactMat es de 39,99 $.

REFRESCA TU EQUIPO

Refrigeradores líquidos para VGA y controladores





PolarFLO ha ampliado su gama TT de disipadores líquidos de calor para tarjetas gráficas y controladores de placa base. De este modo, la PolarFLO TT CPU, destinada a la refrigeración de la CPU, ya tiene el complemento ideal para el resto de componentes del equipo. Entre las principales características de los productos de esta gama, destacan la fácil instalación y su versatilidad para refrigerar tanto a equipos que precisen de mucho flujo de líquido como a los menos exigentes.
Estos disipadores están concebidos para que se adapten fácilmente a cualquier tarjeta o controlador gracias a una pletina universal. Además, los conectores de las mangueras tienen la capacidad de rotar evitando la estrangulación de éstas y facilitando enormemente la ubicación de cada uno de los componentes.

ESPLENDOR SUPERSÓNICO

Nueva tarjeta gráfica para jugones

Quédate con este nombre: Sapphire Radeon Toxic X800 PRO VIVO de 256 MB. Se trata de la nueva tarjeta gráfica basada en el chip Radeon X800 de ATI, especialmente concebida para aquellos que disfrutan forzando el rendimiento de sus tarjetas. La serie Toxic se caracteriza por incorporar un ventilador Arctic Cooling de gran potencia y silencioso que permite sacar el máximo partido al dispositivo mediante la técnica del overclocking. La tarjeta viene acompañada por el software APE (Automatic Performance Enhancer) que permite forzarla de manera rápida y sencilla.

La tarjeta cuenta con 256 MB de memoria GDDR3 y está concebida para el puerto AGP 8x. Su capacidad de proceso le permite calcular alrededor de 750 millones de vértices por segundo y 80 operaciones de cálculo por ciclo de reloj. Con esta tarjeta, Sapphire alcanza el más alto escalafón de tarjetas concebidas para el bus AGP 8x.



BAZAR DIGITAL



TRUST 305BR

Si necesitas compartir tu conexión a Internet, este *router* te permitirá comunicar hasta cuatro equipos a la vez. Se conecta directamente al módem a través de un conector RJ45. Cuenta con cortafuegos para evitar intrusiones. El conjunto viene acompañado de todo lo necesario para conectarlo y configurarlo.

Precio: 43,81 €

MOVIECAM 7000

Si andas buscando una cámara digital con buenas prestaciones y precio razonable, puedes apostar por ésta. Dispone de un sensor de 4 megapíxeles, lo que permite un tamaño de imagen de hasta 2.304 x 1.728 píxeles interpolado (1.600 x 1.200 real). También permite grabaciones de vídeo y puede ser utilizada como webcam.

Precio: 139 €

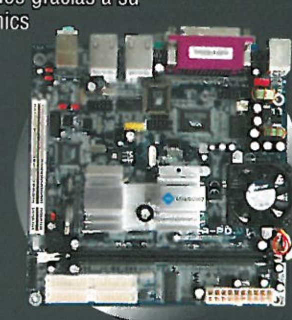
NETGEAR MP101

Se trata de un reproductor inalámbrico de archivos de audio almacenados en tu disco duro. De este modo, podrás enviar la señal desde el ordenador hasta tu equipo de música para poder escucharla. Un mando a distancia te permite controlar la reproducción desde el propio aparato.

Precio: 169,90 €

VIA EPIA PD-SERIES

VIA ha lanzado una nueva placa mini-ITX para procesadores C3 y VIA Eden ESP. La placa cuenta con gráficos integrados gracias a su procesador S3 Graphics UniChrome. Incluye soporte para seis puertos USB 2.0, Ethernet y audio integrado. Si buscas una placa para un miniordenador, ésta es realmente mini.



Precio: 160 €



PLAN RENOVE

Nos vamos de compras

SATA, PATA, PCI- Express... **Si has pensado en cambiar** tu ordenador o algunos de sus componentes, **aquí tienes una cuidada selección** de los múltiples artilugios que encontrarás en el mercado. **Todo lo que debes saber** está en esta guía de **compra inteligente, adaptada** a todo tipo de bolsillos.

Después del paréntesis veraniego, llega el momento de afrontar la temporada lúdica 2004/2005. Es probable que necesites reforzar tu equipo, aunque puede que directamente prefieras tirarte a la piscina y cambiarlo de pies a cabeza. Estás de suerte: a diferencia de lo que ocurre en el fútbol, en esto de la informática puedes cambiar todo el equipo y quedarte con el entrenador. Si estás dispuesto a afrontar el siempre traumático plan renove, aquí tienes una guía detallada para que te hagas una idea de lo mejor que vas a encontrar en el mercado. La hemos dividido en tres apartados, uno para aquellos que quieren dedicar pocos recursos a la compra de nuevos componentes, otra para presupuestos intermedios y una tercera para altos ejecutivos, herederos de grandes fortunas y ganadores de la lotería de Navidad.

Eso sí, ten en cuenta que en este mercado la paciencia hace ahorrar mucho dinero: muchos de estos componentes están a punto de bajar de precio o de ser sustituidos por otros mejores que costarán más o menos lo mismo. Por ejemplo, el paso de AGP a PCI-Express es tan reciente que una plataforma como la AMD a 64 bits aún no dispone de placas compatibles con este bus gráfico. Compañías como nVidia, SiS y VIA andan tras el rastro de los chips controladores que permitan implementar la nueva tecnología a las placas para AMD 64 y es de esperar que muy pronto se produzca la migración masiva a este sistema.

Bienvenido a la jungla

Más complicaciones: algunos fabricantes (como nVidia y Alienware) ya han pensado en utilizar más de una tarjeta gráfica en sus plataformas. Eso supone que pronto vas a necesitar más de un puerto PCI- Express 16x, algo muy difícil de encontrar en este momento. La tecnología aplicada por Alienware, la ALX, permite utilizar cualquier tipo de tarjeta gráfica siempre que las dos de que dispongas sean iguales. Para disfrutar de esta ventaja, debes comprarte uno de los equipos fabricados por esta firma.

La incorporación de conectores para discos duros Serial- ATA (SATA) permite ampliar considerablemente las prestaciones de un equipo. Requiere algo más de inversión, pero





puedes limitar un poco el coste empleando discos duros IDE para almacenar datos y SATA (montados en Raid 0) para el sistema operativo y las aplicaciones. Con ello, se consigue aumentar el rendimiento de la máquina gracias al acceso más rápido al contenido de los discos duros. La implantación de la interfaz SATA es la fórmula que han encontrado los fabricantes para mejorar el rendimiento de los discos duros. En fin, que a los hasta ahora incombustibles buses IDE se les acerca la hora de la jubilación.

Uno que no llega

Parece que va para largo el desembarco definitivo de las muy prometedoras placas base BTX. Durante la feria informática Computex, algunos fabricantes presentaron modelos con este formato, aunque todo apunta a que su fabricación a gran escala no se producirá hasta, por lo menos, finales de año. Mientras esperamos que puede dar de sí este cambio, mejor te centras en dos mejoras recientes de considerable importancia: los nuevos sistemas de refrigeración y el uso de memoria de doble canal.

Por último, hay que prestar atención al dispositivo de audio que incorpora la placa base. La implantación del sonido HD Audio (High Definition Audio) ha permitido pasar del sonido 5.1, a 16 bits, al 7.1 a 24 bits y 192 KHz (Dolby Digital EX y DTS ES). La velocidad de transferencia es de 48 MB/s de salida y 24 MB/s de entrada y su ancho de banda varía en función de las necesidades del sistema. El convertidor que se emplea es el Realtek ALC880. Este chip permite la conversión de digital a analógica de ocho canales de audio a 24 bits 192 KHz. La conversión de analógica a digital es de 20 bits a 96 KHz sobre un máximo de tres canales. Algunas placas de Intel ya incorporan este nuevo formato de audio, comparable al que ofrece una tarjeta Audigy.

Esta guía es un intento de orientarte en la jungla de las prestaciones, especificaciones y precios. Ten en cuenta que indicamos el coste aproximado de los componentes según las referencias que nos pasan los fabricantes, pero estos pueden variar en función de ofertas o la política de precios de cada establecimiento concreto. Por supuesto, siempre te queda la opción de buscar un equipo nuevo con todos los componentes instalados que esté de oferta. Como consejo general, lo mejor será que te informes bien y que sepas lo que compras.







POR LA CALLE DEL MEDIO

Equipos razonables a precios de saldo

El pleno soporte a DirectX 9 ya es imprescindible.

Estás de suerte: **el hardware le lleva una sensible ventaja al software**, así que tampoco hace falta un caro equipo de novísima generación **para poder jugar**. Te sorprenderás de lo mucho que **puede encontrarse por poco dinero**.

1. PROCESADOR

Pisamos terreno pantanoso, camaradas. Entre los 64 bits, la Extreme Edition y otras novedades tecnológicas, esto de comprar procesador va camino de convertirse en una partida de póquer: ¿esperamos o escondemos las cartas? Lo más prudente puede ser apostar por un procesador de gama media pero potente. El Intel P4 a 2,8 GHz dispone de 1 MB de memoria de segundo nivel y soporta la tecnología Hyper Threading. Su rendimiento en aplicaciones multimedia es francamente bueno. Además, su bus frontal es de 800 MHz, lo que garantiza una excelente comunicación con la memoria RAM del ordenador.

2. PLACA BASE Y MEMORIA

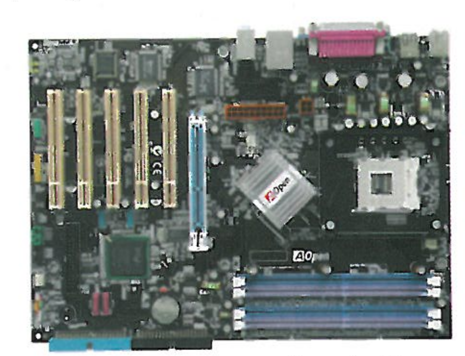
Aopen AX4SPE- UN (98,6 €). Se trata de una placa base muy estable y con excelentes prestaciones. Soporta memoria de doble canal a 400 MHz (PC3200) y permite la actualización del procesador a los Extreme Edition. Para darle un poco más de empuje la BIOS, permite aumentar la velocidad tanto del procesador como la del puerto AGP de velocidad 8x y de los cinco PCI. La placa incorpora controladora IDE y Serial- ATA con dos conectores para cada una de ellas, así que siempre tendrás la posibilidad de montar una RAID 1 o 0 en caso de necesidad. Para garantizar su conectividad, la placa soporta hasta 8 puertos USB 2.0.

Para la memoria, puedes optar por los 256 MB de DDR a 400 MHz PC3200 del fabricante Kingston Technology (KVR400X64C3AK2/256). La cosa sale por 59 €. Si bien esta memoria es suficiente para jugar a muchos títulos, no estaría de más intentar alcanzar los 512 MB. El módulo del mismo fabricante con esa capacidad te costará casi el doble, 103 € (KVR400X64C3A/512). La placa permite instalar hasta cuatro módulos de 1 GB.

Un disco duro rápido y fiable para quienes no necesitan mucho espacio.

3. DISCO DURO

La capacidad del disco duro depende mucho del uso que le vayamos a dar a la máquina. Por descontado, si piensas editar vídeo, la capacidad de almacenaje de que dispongas es muy importante, pero usos más convencionales no te exigirán más de entre 40 y 60 GB. Además, la capacidad de almacenaje se puede mejorar añadiendo un segundo disco duro. Actualmente, la diferencia de precio entre los discos de 5.400 y los de 7.200 es mínima, así que casi es mejor apostar por los segundos. Los Maxtor DiamondMax Plus 8 ofrecen una buena relación calidad precio. El modelo de 40 GB con buffer de 2 MB e interfaz Ultra ATA/133 cuesta 52 €. Curiosamente, la versión de 60 GB cuesta unos 67 €, mientras que la de 80 GB se queda en unos más que razonables 70€.



La placa de Aopen permite actualizar el equipo en caso de necesidad.

4. TARJETA GRÁFICA

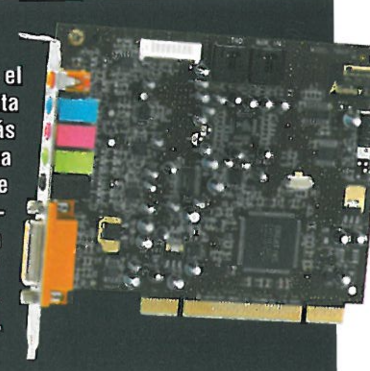
A estas alturas, renunciar a una tarjeta gráfica sin soporte para DirectX9 equivale a no poder jugar a casi nada reciente. Una buena opción es la Verto GeForce FX 5200 AGP 128 MB DDR (83 €). No te confundas, existe una versión PCI, pero la que está bien de precio y cumple expectativas es la AGP 8x. La velocidad del procesador es de 250 MHz y 350 MHz para la memoria con interfaz de 128 bits. La tarjeta ofrece un buen rendimiento con los juegos actuales y no tendrá ningún problema en mover los polígonos del flamante *Doom 3*. Si prefieres la alternativa, o sea: ATi, sus mejores tarjetas de línea económica son n las basadas en



Todo el control al alcance de tus dedos.

PASIÓN POR LA MÚSICA

Si precisas de audio de mejor calidad que el que ofrece el integrado en la placa base, puedes optar por una tarjeta como la Creative Audigy LS (69,90 €). Con ella tendrás sonido 5.1 con calidad de 24 bits y a 96 KHz tanto para reproducir como para grabar. También te beneficiarás de tecnologías como el EAX 3.0 o el Advanced HD. No obstante, puestos a añadir una tarjeta de audio a un sistema que dispone de sonido 5.1, ¿por qué no pasarse al 7.1? Por 100 €, puedes adquirir una Terratec Aureon 7.1 Space. Esta tarjeta ofrece sonido 24 bits a 96 KHz en formato 7.1. Con los altavoces adecuados, sonará de maravilla.



LO QUE NECESITAS

PROCESADOR
Intel P4 a 2,8 GHz (Socket 478, 1 MB Caché, 800 MHz, HT)
Precio: 188 €

PLACA BASE
Aopen AX4SPE- UN
Precio: 98,6 €

MEMORIA
256 MB DDR 400 Kingston Technology KVR400X64C3AK2/256 (PC3200)
Precio: 59 €

DISCO DURO
Maxtor DiamondMax Plus 8 40 GB 2MB de buffer
Precio: 52 €

TARJETA GRÁFICA
Verto GeForce FX 5200 AGP 128 MB DDR
Precio: 83 €

LECTOR DE DISCO
Samsung SM 352 (52x24x52x16x) 8 MB de buffer
Precio: 55 €

MONITOR
Samsung SM765DF CRT de 17"
Precio: 135 €

TECLADO/ RATÓN
Weboard Pro 300 Silver
Precio: 28,90 €

ALTAVOCES
Trust 4500P 5.1 Home Theatre System
Precio: 58,44 €

JOYSTICK
Saitek ST 90
Precio: 19,95 €

GAMEPAD
Project Designs USB Shock Controller
Precio: 24 €

VOLANTE
NGS Racing Storm
Precio: 69 €

el procesador RV350, que se empezó a emplear en las Radeon 9600 Pro. Una buena apuesta es la Club 3D Radeon 9600 Pro 128 MB DDR (150 €), algo más cara pero con soporte para DirectX 9 y unas velocidades de 400 MHz para el procesador y 300 MHz para la memoria.

5. LECTOR DE DISCO

De entrada, debes tener claro qué utilidad vas a darle a los lectores y a la grabadora. Para un uso normal, lo más lógico es optar por un combo. El modelo Samsung SM 352 (52x24x52x16x) con 8 MB de buffer cuesta 55 €. Una versión más reciente es la SM 352N cuya principal diferencia es el aumento de la velocidad de escritura en medios regrabables (32x) y la reducción del buffer a 2 MB. Con las mismas características, encontramos la Lite-On SOHC- 5232K (45 €), que resulta más económica y permite grabar discos de hasta 99 minutos (870 MB). Las desventajas de estos sistemas es que no permiten duplicar un disco sin grabar la imagen previamente en el disco duro. Con las velocidades

Vibración y mandos analógicos: ¿Qué más quieres?



La tecnología Hyper Threading amplia las opciones multitarea.

actuales, esto no es un problema de tiempo, sino más bien de espacio en el disco duro. Para evitar este inconveniente, puedes optar por utilizar dos unidades de disco óptico. Es decir: un grabador de CD y un lector de DVD. Se trata de una opción más versátil pero un poco más cara. La regrabadora LG GCE-8525B (52x32x52x), cuyo precio ronda los 28 €, es una opción buena y económica, aunque tendrás que añadirle un lector de DVD. El Philips PCDV5016G (27 €) es un modelo que da la talla.

6. SONIDO

La placa base incorpora un procesador de audio Realtek ALC650. Se trata de un codec AC'97, un procesador que permite la conversión de señal analógica a digital a 18 bits, 20 bits cuando se trata del proceso de conversión contrario. La placa permite acceder a un formato de sonido 5.1, aunque en ese caso deberías prescindir de las entradas de audio analógicas posteriores. Si la elección son los altavoces 5.1, prueba con los Trust 4500P 5.1 Home Theatre System (58,44 €, una buena opción si no precisas de sonido demasiado potente. Disponen de decodificador externo y control de volumen para cada canal desde el dispositivo de sobremesa. Si prefieres los 2.1, prueba con los Inspire P380 (49,90 €). Aunque no estaría de más hacer un pequeño esfuerzo económico y optar por los MX 5021 (199 €) y CS21 (149 €) de Altec Lansing, excelentes para escuchar música.


La prueba de que unos buenos altavoces 5.1 están al alcance de todos.

7. MONITOR

¿Verdad que te apetece disponer de un monitor CRT de 17"? Pues el Samsung SM765DF va a costarte una cantidad razonable: 135 €. Con él, puedes alcanzar resoluciones de hasta 1920 x 1440 gracias al reducido tamaño de sus puntos: 0,20 mm. Su pantalla utiliza el tubo Dynaflat, es plana y ofrece una excelente calidad de imagen. Si prefieres un monitor de mayor tamaño, toma nota: SOHO 109E50 de Philips. Es un modelo de 19" que asegura calidad de imagen casi profesional a un precio más o menos asequible (186,45 €).

8. TECLADO Y RATÓN

Soyntec ha dejado claro que un teclado inalámbrico y multimedia y el correspondiente ratón no tienen por qué hipotecarte de por vida. El Weboard Pro 300 Silver (28,90€) es la prueba más palpable de ello. Además de las funciones habituales, dispone de 19 teclas adicionales configurables. Es ergonómico y no crea interferencias con otros dispositivos

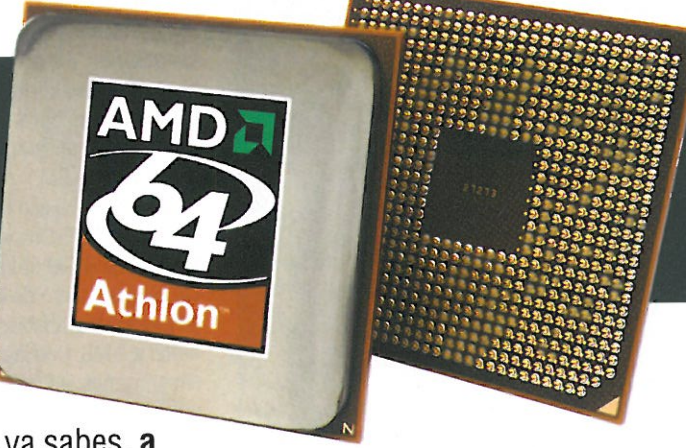

Los altavoces de Altec Lansing mejoran el audio al formato 2.1.

inalámbricos. Está disponible en tres colores, blanco, negro y plateado, para que haga conjunto con el resto del equipo. Si puedes prescindir de los botones multimedia y prefieres un teclado más elegante, silencioso y preciso, lo que necesitas es el Logitech Cordless Desktop Express (49,99 €). Sólo encontrarás en él los botones del reproductor y el acceso a Internet o al correo electrónico (siempre que no modifiques la configuración). Ni siquiera incluye el desdoblamiento de las teclas de función que el mismo fabricante introdujo como gran novedad hace un par de años. Con ello, se ha conseguido un consumo realmente reducido. Las pilas que alimentan el dispositivo duran alrededor de tres meses.

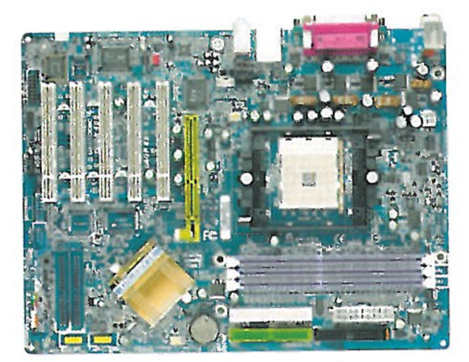
GAMA MEDIA

Por un poco más de dinero...

Vale, **el dinero no es un problema**. Pero también **te gustaría gastarte algo** en unas vacaciones como *Doom* manda e ir desahogado el resto del año. Pues ya sabes, **a nadar y guardar la ropa**.



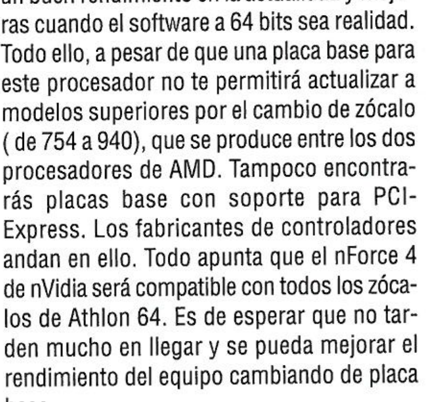
Aún no se puede exprimir al máximo la potencia del procesador de AMD.



El nForce 3 es la mejor opción para los procesadores de AMD a 64 bits.

1. PROCESADOR

La guerra entre los 64 bits y los 32 continúa, aunque cada vez está más claro que al nuevo formato le falta algo de tiempo para convertirse en el estándar indiscutible. Microsoft ya ha advertido que el sistema operativo Windows Longhorn no estará finalizado hasta finales del año 2005 o principios de 2006. Las pruebas demuestran que el Athlon 64 3400+ (445 € con ventilador incluido) se acerca al rendimiento del Athlon FX 51 (445 €) y al Pentium 4 3,2 GHz Extreme Edition. Así que apostar por el Athlon 64 3400+ es hacerlo para obtener un buen rendimiento en la actualidad y mejoras cuando el software a 64 bits sea realidad. Todo ello, a pesar de que una placa base para este procesador no te permitirá actualizar a modelos superiores por el cambio de zócalo (de 754 a 940), que se produce entre los dos procesadores de AMD. Tampoco encontrarás placas base con soporte para PCI-Express. Los fabricantes de controladores andan en ello. Todo apunta que el nForce 4 de nVidia será compatible con todos los zócalos de Athlon 64. Es de esperar que no tarden mucho en llegar y se pueda mejorar el rendimiento del equipo cambiando de placa base.



Un joystick polivalente, preciso y con acelerador

2. PLACA BASE Y MEMORIA

A menos que decidas esperar un poco, la mejor opción es optar por una placa base económica como la Gigabyte GA- K8N (94 €), equipada con el controlador nForce 3. Dispone de un puerto AGP 8x y de cinco puertos de expansión PCI y soporta hasta cuatro puertos USB 2.0 y sonido integrado del que se encarga el procesador Realtek ALC658 (AC'97), que soporta audio 5.1. Carece de controladora Serial- ATA. La placa permite hasta 3 GB de memoria RAM DDR a 400 MHz (PC3200).



Grabar DVD ya no es caro. ¿Por qué conformarse sólo con los CD?



Una tarjeta que no te abandonará a las primeras de cambio.

Para un rendimiento óptimo 512 MB de memoria deben ser suficientes. Un DIMM de memoria Transcend (TS64MLD64V4F) cuesta alrededor de 110 €.

3. DISCO DURO

La falta de conectores Serial- ATA en la placa base compromete un poco la capacidad de almacenamiento del equipo. La mejor opción es apostar por un disco duro de capacidad media como el Western Digital Caviar SE, de 120 GB (WD1200JB). Esta edición especial dispone de un buffer de 8 MB que facilita el intercambio de información entre el disco y el procesador. La velocidad de rotación es de 7.200 y el tiempo de acceso de 8,9 ms. Además, el disco es extremadamente silencioso. Su precio es de 112 €.

4. TARJETA GRÁFICA

Un equipo rápido necesita una tarjeta rápida. A partir de los procesadores R350 de ATI, la evolución de sus tarjetas ha sido realmente poco espectacular. La llegada del PCI- Express está destinada a revolucionar el mundo de los



RÁPIDOS Y MORTALES

Los cables siguen siendo imprescindibles a la hora de acumular frags en un juego de acción. En la actualidad, dos de las "armas" más letales son el Razer Viper (49,99 $) y el Logitech MX510 (49,99 €). El primero está pensado para jugar. Dispone de dos grandes botones con plástico blando para favorecer el agarre y de una excelente precisión. El segundo está concebido para aplicaciones multimedia. Dispone de siete botones configurables y de una buena precisión. Sus mejores aliados: las alfombrillas de FUNC o la Steelpad 4D.

LO QUE NECESITAS

PROCESADOR
Athlon 64 3400+
Precio: 445 €

PLACA BASE
Gigabyte GA- K8N
Precio: 94 €

MEMORIA
Transcend TS64MLD64V4F 512MB
Precio: 110 €.

DISCO DURO
Western Digital Caviar SE de 120 GB (WD1200JB)
Precio: 112 €

TARJETA GRÁFICA
Club 3D Radeon 9800 Pro 128 MB RAM
Precio: 237 €

LECTOR DE DISCO
Pioneer DVR-107
Precio: 98 €

MONITOR
LG T910B
Precio: 320 €

TECLADO/ RATÓN
Microsoft Wireless Optical Desktop
Precio: 89,90 €

ALTAVOCES
Altec Lansing 251
Precio: 99 €

JOYSTICK
Saitek Cyborg Evo
Precio: 39,95

GAMEPAD
Logitech Dual Action Gamepad
Precio: 29,99 €

VOLANTE
Trust NF340 Race Master
Precio: 34,07 €



Los monitores, cuantas más pulgadas mejor. Y si es para jugar, CRT

gráficos, así que una buena adquisición es la Club 3D Radeon 9800 Pro 128 MB RAM (237 €). Esta tarjeta funciona a 380 MHz para el procesador y 680 para la memoria. Dispone de pleno soporte para la API Direct X 9.

Un pad elegante y preciso que también combina control digital y analógico.

5. LECTOR DE DISCO

Una unidad más versátil que los combo son las regrabadoras de DVD. Con la llegada del formato de doble capa y la estandarización por la que vienen apostando los fabricantes, los precios son ahora más asequibles que nunca. En la actualidad, la velocidad de grabación ya alcanza los 8x, un dato importante si tenemos en cuenta lo que se tarda en llenar los 4,7 GB de información del disco. La Pioneer DVR-107 (98 €) es una excelente opción y también puedes encontrar la DVR-A07XLA (140 €), una grabadora con las mismas características técnicas que la anterior, un diseño más atractivo y un interesante paquete de software de Pinnacle que permite sacarle el máximo partido.

Aunque Altec Lansing no ha renovado su gama 5.1, los 251 siguen siendo una buena opción.







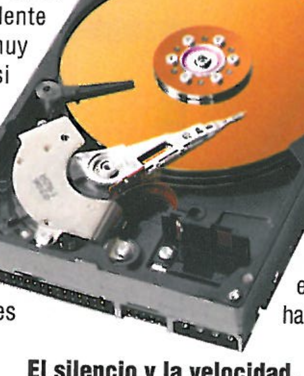


6. SONIDO

Si decides introducir mejoras de consideración en el sonido de tu placa base, puedes apostar casi a ciegas por los Altec Lansing 251 (99 €). Estos altavoces ofrecen un excelente rendimiento y un sonido muy nítido. Por el contrario, si andas buscando algo más de calidad de audio que la que te puede ofrecer el ya incorporado en la placa base, nuestra propuesta se encamina hacia la Audigy 2 ZS (99,90 €). Esta tarjeta es 7.1 y ha obtenido la certificación THX. Algunos juegos actuales aprovechan al máximo estas características y las tecnologías que ofrecen las tarjetas de Creative. Para acompañarla, nada como unos Inspire T7700 (149,90 €). De hecho Creative es de los pocos fabricantes que construye altavoces 7.1, así que no hay mucho donde escoger de momento.

7. MONITOR

Uno de los mejores monitores de 19" del mercado es el LG T910B (320 €). Se trata de un monitor CRT de pantalla plana que ofrece una luminosidad de 350 cd/m2. Está equipado con las tecnologías BrightView y BrightWindow. La primera de ellas está destinada a mejorar las imágenes demasiado oscuras, cosa que ocurre a menudo en juegos y DVD. El tamaño de los píxeles es de 0,24, lo que garantiza una excelente resolución. Otra opción es optar por una pantalla TFT de 17". Actualmente, puedes encontrarlas a partir de los 340 €, pero la calidad no suele ser su principal virtud. En ocasiones, el tiempo de repuesta es muy elevado o tiene muy poca luminosidad. Un monitor con buena calidad precio es el Philips 170S5FDS. Su tiempo de respuesta es de 16 ms y su luminosidad de 250 cd/m2.



El silencio y la velocidad, sus mejores argumentos

8. TECLADO Y RATÓN

Los teclados inalámbricos y multimedia son el futuro. Así que una buena apuesta es el Microsoft Wireless Optical Desktop (89,90 €). Se trata de un combo que reúne el teclado con el ratón óptico Wireless Optical Mouse 2.0. El primero dispone de las teclas de función desdobladas así como de varias teclas programables destinadas a facilitarte el acceso a las funciones más habituales. El ratón incorpora la tecnología Tilt Wheel que permite el desplazamiento lateral de la imagen o el texto.

SIN LÍMITES

Para potentados y paladares exquisitos

Reconócelo: **si no tienes ni novi@ ni coche** y aún vives con tus padres **es porque te dejas el sueldo** en cachivaches. Pero bueno, si ellos no tienen intención de echarte, **ahí van unos cuantos pretextos** para seguir gastando sin tapujos.

La memoria DDR2 permite un flujo de datos rapidísimo.



Pocos monitores TFT consiguen tan buenos resultados a la hora de jugar.

1. PROCESADOR

A pesar de la introducción de los 64 bits por AMD, los procesadores Pentium 4 3,4 GHz Extreme Edition (1.049 €) siguen siendo los más rápidos del mercado, al menos hasta que llegue el Athlon FX- 53. Si tenemos en cuenta que las placas base para este procesador son más caras, el resultado es que AMD ya no es la alternativa económica por excelencia. Además, en la actualidad, aún no tienen soporte para PCI-Express ni la demanda de procesadores a 64 bits ha sido la esperada. Esto ha hecho que los fabricantes de software se hayan tomado con calma lo del paso a los 64 bits, así que si quieres un procesador rápido y actual Pentium 4 3,4 GHz Extreme Edition es tu procesador.

Intel está sacando el máximo partido a sus procesadores a 32 bits.

2. PLACA BASE Y MEMORIA

Intel ha decidido cambiar el zócalo de sus procesadores. Con él han llegado las placas con soporte para PCI- Express. Asus ofrece su P5AD2 Deluxe (265 €) como una de las placas base más punteras. Utiliza el controlador Intel 925X, lo que le permite soportar memoria DDR-2 a 533 MHz además del PCI-E. Dispone de tres puertos de este tipo a 16x y dos 1x respectivamente. La conectividad también es excelente gracias a sus ocho puertos USB 2.0 dos FireWire. Para exprimir toda la velocidad del equipo ofrece soporte para hasta cuatro discos S-ATA. El sistema de sonido que ha incorporado el fabricante es el novedoso High Definition Audio, que soporta hasta ocho canales con una calidad de audio 24 bits a 192 KHz. Toda una joya en la que ubicar un procesador de lujo. Para completarla, nada como 1 GB de memoria DDR2 Corsair XMS2 (PC 5400), que cuesta 499 €.

El disco que permite acceder a las Array Serial- ATA sin morir en el intento.

3. DISCO DURO

Ya que vas a disponer de cuatro conectores Serial- ATA ¿por qué no sacarles el máximo partido posible? Si quieres que los discos duros no sean un cuello de botella, la mejor opción es montar una RAID 0 (Stripping). La opción más sensata es emplear los Western Digital WD Raptor 360GDR (122 €). Recuerda que para montar una RAID necesitarás dos de estos discos duros, así que el coste total será de 244 €. Por ese precio, dispondrás de unos 74 GB. Si no te parece suficiente, puedes optar por los WD Raptor 740GDR, que tienen una capacidad de almacenamiento algo superior.

4. TARJETA GRÁFICA

Con una placa sin AGP, tendrás que recurrir a las reinas de las tarjetas. Sin duda, la nVidia Geforce 6800 GT PCI-E (449 €) es la mejor opción. Utiliza el nuevo puerto PCI- E a 16x, se calienta mucho menos, ya que se ha rebajado la velocidad del procesador y la memoria (350 MHz y 500 MHz respectivamente), y puede ser conectada en modo SLI junto a otra tarjeta idéntica para



ESCUCHAR Y SER OÍDO

En los juegos da acción por equipos, es imprescindible que los integrantes de cada unidad estén perfectamente sincronizados. Para ello, nada como unos auriculares con micrófono como los .A90 de Plantronics (39,90 €) o los AHS 502 de Altec Lansing (39,90 €). Si los conectores de tu tarjeta están ocupados y dispones de un puerto USB libre, prueba los Plantronics .A45 USB (67,28 €). Estos auriculares pueden conectarse en la tarjeta de audio o a un puerto USB gracias al adaptador que incorpora. Una de las ventajas es que el sonido es tratado de manera digital.

LO QUE NECESITAS

PROCESADOR
Pentium 4 3,4 GHz Extreme Edition
Precio: 1.049 €

PLACA BASE
Asus P5AD2 Deluxe
Precio: 265 €

MEMORIA
DDR2 Corsair XMS2 (PC 5400)
Precio: 499 €

DISCO DURO
2 Western Digital WD Raptor 360GDR SATA
Precio: 244 €

TARJETA GRÁFICA
nVidia Geforce 6800 GT PCI-E
Precio: 449 €

LECTOR DE DISCO
Sony DRU-700A
Precio: 170 €

MONITOR
Viewsonic VP171B
Precio: 650 €

TECLADO/ RATÓN
Logitech Dinovo Media Desktop
Precio: 299,99 €

ALTAVOCES
Creative GigaWorks S750
Precio: 479,90 €

JOYSTICK
Logitech Freedom 2.4
Precio: 84,90 €

GAMEPAD
Saitek P880
Precio: 29,95 €

VOLANTE
Logitech MOMO Racing
Precio: 149,99 €

mejorar sus prestaciones. El procesador incorpora una interfaz interna a modo de puente, llamado HIS, que es el que ha permitido abaratar los costes de producción, mientras que ATI ha optado por crear un chip diferente para cada puerto. De entrada, no sacarás el máximo partido a esta tarjeta, ya que los juegos actuales se están adaptando a las nuevas tecnologías. Así que mejor para más adelante dejas lo del SLI.



Unos altavoces 7.1 para que no te pierdas el más mínimo detalle.



Un lujo en tu escritorio que, además, mejora la conectividad.

5. LECTOR DE DISCO

La grabadoras de DVD de doble capa, que permiten grabar DVD 9, ya son una realidad. La capacidad de estos discos es de 8,5 GB y ofrecen compatibilidad total con todos los formatos de DVSD 5. Una de las mejores opciones es la Sony DRU-700A (170 €), pese a que su velocidad de grabación a doble capa se queda en unos algo decepcionantes 2,4x. En los formatos DVD 5, la velocidad es de 8x y 4x para los regrabables. La velocidad de escritura de CD es de 40x y 24x y dispone de 2 MB de buffer. Sony ha escogido el software Nero 6 para grabar los discos.

6. SONIDO

Una vez más, adquirir una tarjeta de sonido depende de si dispones o no de conexiones suficientes para todo lo que quieras conectar a tu equipo. La placa que te recomendamos soporta sonido 7.1 de 24 bits a 192 KHz. Si eso te parece poco, prueba con la SB Audigy 2 ZS Platinum Pro (279,90 €), una tarjeta que incorpora un hub externo que le otorga una excelente conectividad. Además, como toda la generación Audigy 2, soporta las últimas tecnologías de Creative y los formatos Dolby Digital Ex y DTS- ES. Como alternativa, tienes la Terratec Aureon 7.1 FireWire (249 €). A diferencia de la anterior, esta tarjeta es totalmente externa y no ocupa ninguna ranura PCI. Uno de los puertos FireWired de la placa que te hemos recomendado será suficiente.

Para disfrutar de sonido envolvente, nada como los Creative GigaWorks S750 (479,90 €). Estos altavoces ofrecen una excelente reproducción del sonido de juegos y películas. Además, incorporan un emulador que permite utilizarlos con decodificadores 5.1 o 6.1. En el mando de sobremesa se encuentra el M-Port, que no es más que un puerto que permite la conexión directa de reproductores mp3 externos.

El PCI-Express y la conexión SLI revolucionarán el mundo de los juegos.

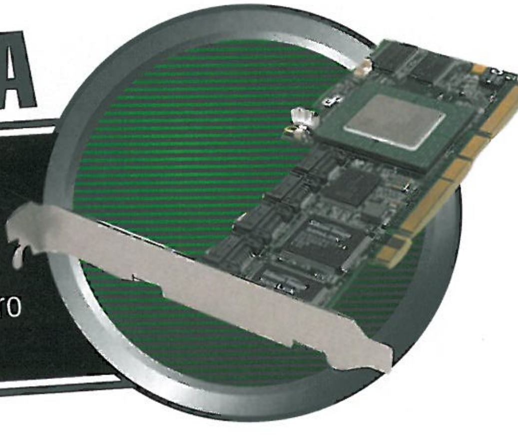
7. MONITOR

Para ver los juegos a todo color, nada como un Viewsonic VP171B (650 €). Se trata de un monitor TFT de 17" elegante y de más que notables prestaciones. Su velocidad de respuesta es de 167 ms. De hecho, Viewsonic ha concebido este monitor para las aplicaciones gráficas. Ofrece una resolución de 1.280 x 1.024 y un brillo de 230 cd/m2. Por ahora los monitores de 19" pulgadas o superiores están a precios más bien prohibitivos.

8. TECLADO Y RATÓN

Un equipo de lujo necesita un teclado de lujo. Así que no te cortes, Logitech pone a tu disposición, por el nada módico precio de 299,99 €, el Dinovo Media Desktop. Utiliza la tecnología Bluetooth y su receptor permite incluso conectar el teléfono móvil, si dispone de esta tecnología inalámbrica, al ordenador. El teclado es de membrana, muy silencioso, dispone de teclas multimedia y las teclas de función están desdobladas. El teclado numérico es independiente, incorpora teclas multimedia y puede ser usado como calculadora o para recibir mensajes cortos gracias a la pantalla LCD que incorpora. El ratón que lo acompaña es el preciso MX900. En fin, que se trata del caviar iraní de las mesas de trabajo.

SOLUCIONES A LA CARTA

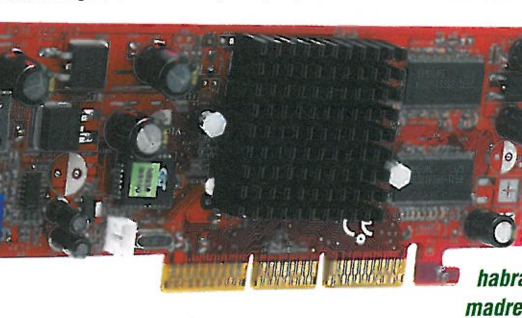


La confabulación entre software y hardware para que nada funcione **es más habitual de lo que parece**, ya lo dice nuestro experto en instalaciones informáticas. En las entrañas de tu ordenador, **siempre existe un bit incontrolado** que espera a otro para unirse a él y desatar el caos.

Por partes



En un artículo vuestro leí lo siguiente: "Comprarse un ordenador por partes suele resultar caro y no siempre se acierta con la configuración". Quería mostrar mi total desacuerdo con tan desacertada opinión. En primer lugar, el usuario que opta por montar el PC suele ser de un nivel medio/alto, con unos conocimientos que en muchos casos superan a esos vendedores que lo mismo te intentan colocar una aspiradora que un PC o un melón. Por otro lado, salvando las primerísimas marcas de ensambladores, que te piden un carrito de la compra lleno de billetes de 200 euros, los PC que te venden montados siempre son más caros y están obsoletos. Me explico, los componentes suelen ser de todo a 100: placa base antigua, memoria genérica y siempre menor a 400, fuente de risa, ventilador anacrónico, micro con más de un año de salida y así todo lo demás. Además, si lo compras a piezas, todo viene con su caja y sabes lo que estás montando, "sabes lo que comes". Por hacer un símil, un ordenador montado sería un producto precocinado (no sabes ni lo que te comes, ni lo que le meten, ni quién lo ha tocado) y uno por partes sería el potaje que hace tu madre. Yo prefiero el potaje. Vamos, de toda la vida.
Carles AM (e-mail)



Tienes toda la razón. Pero si a mamá le sale el potaje salado, te lo comes igualmente. Eso es lo que puede pasar si no escoges el componente adecuado. Estamos de acuerdo que con un equipo ensamblado pueden meterte un gol, pero eso lo puedes evitar no comprando en la primera tienda que encuentres. Antes de adquirir un ordenador, debes visitar varios establecimientos y obtener la configuración de cada máquina para compararlas. Además, si algún componente no te convence, es probable que puedas cambiarlo (abonando la diferencia, claro). Si vas por libre e instalas un componente que tu placa base no admite, es casi seguro que no aceptarán cambiártelo una vez instalado. Incluso para un usuario de nivel medio/alto, es muy fácil cometer un error y no comprar exactamente lo que necesitas. Pero la gran diferencia es que este plato precocinado te habrá costado la mitad que el potaje de tu madre, así que podrás permitirte el lujo de actualizarlo con alguno de esos condimentos extra que marcan la diferencia.



Operación cambio

Tengo una tarjeta GeForce 4 MX 440. ¿Se puede saber por qué los señores de Ubisoft han decidido que sus juegos (*Splinter Cell* y *Prince of Persia*) no se puedan jugar con esta tarjeta gráfica y sí con casi todas las demás? ¿Hay alguna manera de solucionarlo?
Nacho Díaz (e-mail)

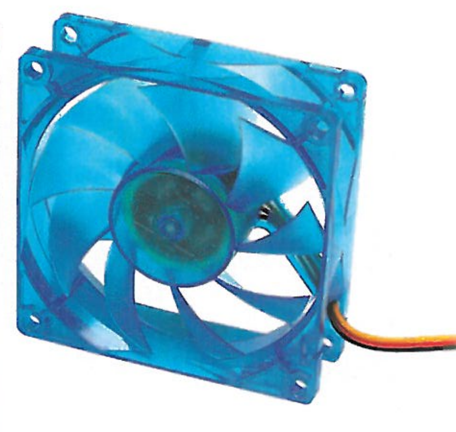
La razón es que esos títulos incorporan la tecnología gráfica Pixel & Vertex Shaders, que realiza unos ajustes con los que no es compatible tu tarjeta. Tanto la tuya como el resto de tarjetas de gama económica de ATI (Radeon 7500) o nVidia (GeForce 4 MX) son incapaces de interpretar las líneas de código de estos títulos y de otros venideros. La única solución es cambiar la tarjeta gráfica por, por ejemplo, una GeForce FX 5200 128 MB. La puedes encontrar por un precio que ronda los 60 euros.

Esos calores

Estoy desesperado. El ordenador me funciona bien, pero cuando estoy en algún juego, al cabo de los tres cuartos de hora más o menos, se me reinicia de repente. Me extraña que sólo me ocurra cuando estoy jugando, porque durante el resto del tiempo funciona bien.
LmSm. Castellón

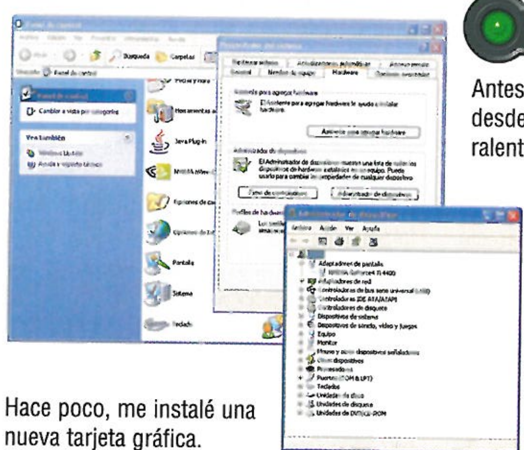
Es muy probable que se trate de un problema de refrigeración del equipo. Cuando pones en marcha un juego, exiges el máximo a los procesadores tanto de la tarjeta gráfica como de la CPU. Esto hace que la temperatura se eleve y la BIOS detenga la máquina para evitar riesgos. Es posible que tu equipo precise de una limpieza de los ventiladores y los refrigeradores o, simplemente, un cambio de ubicación si están encajonados. Aprovecha para asegurarte de que el sistema de refrigeración está en contacto con los procesadores. Una de las maneras de descubrir si es ésta la causa de los parones es abrir la máquina y jugar sin la tapa lateral para que la máquina se airee.





Ten en cuenta que esto puede resultar peligroso y requiere tomar medidas para evitar riesgos. No lo hagas si no estás seguro de qué precauciones tomar.

Se me resiste



Hace poco, me instalé una nueva tarjeta gráfica. Ahora, cuando intento arrancar un juego en 3D, no me funciona. He intentado reinstalar la tarjeta pero sigue igual. No sé si formatear el ordenador o si se puede arreglar sin formatearlo. También tengo un problema con el Panel de control: cuando entro, me sale un mensaje diciendo que el Explorer tiene un error. ¿A qué puede ser debido?

Albert Bordes. Barcelona

Es posible que los pasos que seguiste no fueran los adecuados. Primero debes asegurarte de que la tarjeta antigua está correctamente desinstalada. Esta operación la puedes llevar a cabo iniciando la máquina en su modo a prueba de fallos (pulsa F8 mientras arranca) y desinstalando la tarjeta desde el Panel de control/Sistema/ Administrador de dispositivos. Cuando pongas en marcha la máquina, deja que sea ella la que instale los controladores del CD-ROM que acompaña la tarjeta. No suelen ser los últimos, pero actualizarlos más adelante no es problema. Una vez instalada, comprueba en el Administrador de dispositivos que sólo aparece la tarjeta gráfica que acabas de instalar. Tampoco está de más que reinstales DirectX. Sobre el mensaje de error, toma nota de los números o códigos que aparecen en la ventana y ve a la página web de Microsoft. Así podrás detectar la causa y obtener una solución al problema. Uno de los errores más comunes de este tipo en Windows XP se debe la infección del sistema con un Spyware o a que la instalación de un programa ha dañado los archivos del Panel de control. Formatear el ordenador y reinstalar todo de nuevo es una fórmula que te permitirá matar dos pájaros de un tiro.

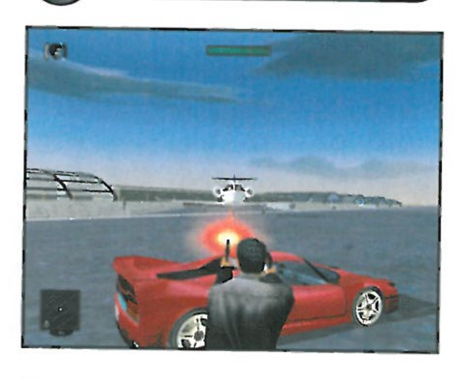
A pedales

Antes el ordenador me iba bien, pero desde no hace mucho los juegos se me ralentizan a los 30 minutos de partida más o menos. Hasta hace muy poco, estaba más de tres horas jugando y no le pasaba nada. ¿Podría ser que apago mucho el ordenador por el botón?

Marc Piñas Muntané. Barcelona

No es bueno apagar el ordenador directamente desde el botón frontal, ya que interrumpe la alimentación eléctrica del equipo. Esto puede provocar que archivos acaben corrompiéndose y, con el tiempo, puede que los programas o el propio sistema operativo dejen de funcionar. Si tienes controlado que siempre pasa más o menos cuando lo haces, es posible que el problema provenga del administrador de energía (desconfigurado por la detención brusca del sistema). Algunos dispositivos se ponen en reposo o se desconectan cuando no se utilizan pasado un tiempo determinado por el usuario. Es el caso de los lectores de CD o de disco duro. Al ponerse en marcha de nuevo, durante un periodo de tiempo suelen detener la máquina unos instantes. A veces es más prolongado debido a que la máquina tiene pocos recursos para "despertar" rápidamente el dispositivo en cuestión.

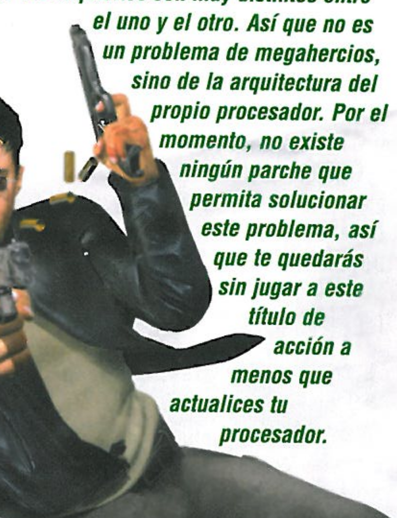
Un crimen



Hace poco que compré el juego *True Crime*. Para mi sorpresa, el software ni tan siquiera arrancó, mostrando un mensaje de error. Según sus creadores, requiere como mínimo un Pentium III a 800 MHz o un Athlon XP a 1,5 GHz. Yo, tengo un Athlon 900 MHz (creo que es similar al Pentium mencionado) y hasta ahora había jugado a todos los juegos habidos y por haber, incluidos *GTA III* y *Vice City*. ¿Mala conversión? ¿Se dignarán a editar algún parche para solucionarlo? Un cero rotundo para Take 2.

Manuel García Romero. Gijón (Asturias)

Esto se debe a que el juego no soporta procesadores anteriores a los XP. Fíjate en que los requisitos son muy distintos entre el uno y el otro. Así que no es un problema de megahercios, sino de la arquitectura del propio procesador. Por el momento, no existe ningún parche que permita solucionar este problema, así que te quedarás sin jugar a este título de acción a menos que actualices tu procesador.



Si tienes consultas de tipo técnico sobre tu equipo informático, escribe a:

SOLUCIONES A LA CARTA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
gamelive@ixo.es



ALONE IN THE DARK



En 1992, **en pleno apogeo de las aventuras** bidimensionales, **irrumpió** un juego que hizo temblar los cimientos del género. Por primera vez, **tecnología 3D y diseño** se daban la mano para producir una atmósfera de suspense y misterio **tan innovadora como eficaz**.

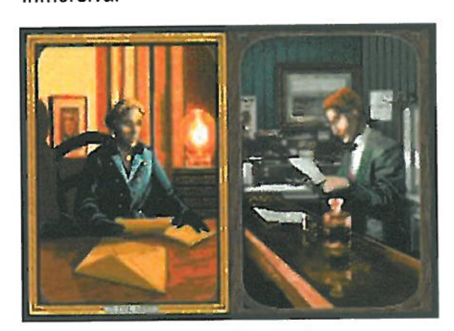
Estamos en 1990, en la ciudad francesa de Lyon. La compañía de desarrollo Infogrames, con una plantilla de más de 60 trabajadores, busca ideas para un juego de ordenador que les permita hacerse un hueco en el mercado. Bruno Bonnell (presidente y fundador de la compañía) y Eric Motet (uno de sus directos colaboradores) tienen una genial idea: crear una aventura que se desarrolle en un entorno tridimensional totalmente a oscuras. De hecho, el jugador no contaría con más que tres cerillas para ir abriéndose paso.

Frédéric Raynal (más tarde responsable de juegos como *Little Big Adventure* o *Time Commando*), un programador de la compañía francesa que estaba trabajando en un motor 3D en su tiempo libre, trató de integrarse en el proyecto desde un buen principio, pero no consiguió convencer a Eric Motet de que contase con él. Así que completó su motor y realizó una demo con ayuda del grafista Didier Chayfran. Cuando presentó el proyecto a sus superiores, a éstos les pareció tan bueno que pusieron a Raynal al frente de *Alone in the Dark*.

La revolución francesa

Dos largos años tardó Infogrames en desarrollar y perfeccionar el 3DESCK, el motor gráfico del juego. Pero la gran innovación tecnológica que presentaron Raynal y su equipo fue el sistema de cámara móvil, inspirado en la realización cinematográfica. Esto permitía perspectivas espléndidas de unos escenarios planos sobre los que se movían personajes poligonales.

Cada estancia de la mansión en que se desarrollaba la aventura disponía de dos o más cámaras prefijadas que mostraban la acción desde distintos ángulos. A medida que el personaje principal se desplazaba, el motor alternaba perspectivas exageradas con ángulos poco usuales con el objetivo de dotar al conjunto de una atmósfera siniestra y muy inmersiva.


¿Chico o chica? Eligieras al que eligieras, la aventura era la misma.


DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Infogrames
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1992

QUÉ APORTÓ

Un guión literario, ángulos de cámara cinematográficos y una atmósfera espeluznante.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Por su equilibrio entre exploración, juego cerebral y combates. Y todo en 3D.

CUÁL ES SU HERENCIA

¿Te suena *Resident Evil*? *Alone in the Dark* fue el fundador del subgénero de terror y supervivencia.


Parece que a los comensales les sentó fatal la comida.


Los sótanos de la mansión escondían terribles laberintos.

MATRIMONIO ILUSTRE

Durante los dos largos años y medio que duró el desarrollo de *Alone in the Dark*, Frádérick Raynal conoció a la grafista Yael Barroz y le pidió que se integrase en el proyecto junto a los otros seis colaboradores. Más adelante, se enamoraron, se casaron y llevan varios años de feliz matrimonio. Tras abandonar Infogrames, ambos fundaron la compañía Adeline Software Internacional, célebre por crear títulos del alto nivel de *Time Commando* o las dos entregas de *Litte Big Adventure*.



En un principio, el juego iba a basar esta tétrica ambientación en la obra del escritor norteamericano H.P. Lovecraft, en concreto, en *Los mitos de Cthulu*. Tras un intento frustrado de escribir un guión por sí mismos, los desarrolladores contrataron al escritor Hubert Chardot, que había trabajado en guiones cinematográficos y era un gran fan de la obra de Lovecraft. La versión definitiva se redactó en tres tardes con la participación de casi todo el equipo. A grandes rasgos, se basaba en el suicidio de un pintor y la investigación consiguiente, desarrollada en un antiguo caserón llamado Derceto. El detective de turno era Emily Hartwood o Edward Carnby, según prefiriese el jugador.

Terror y supervivencia

Los primeros compases de la investigación transcurrían como en una aventura gráfica tradicional. Empezabas sin nada en los bolsillos, pero había multitud de objetos repartidos por la casa para ayudarte en tu aventura. Algunos debían combinarse con otros para que sirvieran de algo. Además, como concesión al realismo y para que el juego no resultase demasiado fácil, el protagonista tan sólo podía llevar a cuestas un número limitado de objetos, con lo que se hacía necesario elegir cuidadosamente cuál recogías y cuál no.

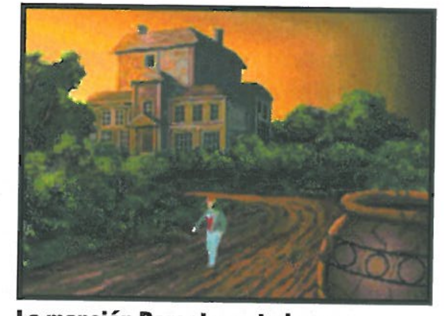
Muchos de los puzzles estaban relacionados con las criaturas demoníacas que deambulaban por la casa y la manera de acabar con ellas, pero otros implicaban una lógica de aventuras más tradicional, con extraños mecanismos que manipular y puertas y baúles que abrir. En ocasiones, encontrar la solución de estos acertijos pasaba por examinar con atención los numerosos diarios, libros y cartas que había escondidos en el mobiliario. La lectura era una parte importante del juego y bajo ningún concepto debía ser ignorada.

Si bien las secciones de aventura ocupaban una parte considerable del juego, no menos importantes eran los elementos de acción. El sistema de combate era simple. Tanto las trifulcas cuerpo a cuerpo como las que se realizaban con armas de fuego exigían buena puntería y sincronización a la hora de disparar y recargar la munición (muy escasa a lo largo de la aventura). Por desgracia, la falta de un sistema de apuntado automático y lo impreciso que resultaba el control de los disparos mediante teclado restaban algo de encanto al juego.

El sistema de cámara móvil permitía perspectivas que dotaban al juego de una atmósfera siniestra

Cuando *Alone in the Dark* saltó a la palestra a finales de 1992, la prensa especializada europea le concedió un total de 20 premios. Las ventas también desbordaron las expectativas: casi un millón de copias en Europa y más de dos millones en todo el mundo. Unos números impresionantes (incluso a día de hoy) que animaron a Infogrames a poner en marcha el desarrollo de otras dos nuevas entregas que ya no contarían con la participación de Frédérick Raynal. Pero eso, amigos, es otra historia.


En algunos casos, era posible desplazar el mobiliario.


La mansión Derceto en todo su esplendor bidimensional.


Nunca sabías lo que te aguardaba tras cada puerta.


A lo largo de la aventura abundaban las muertes súbitas.



Este mes, **te ofrecemos el buque insignia** de Paradox Entertainment, **el juego que ha dado origen a una nueva** manera de entender la **estrategia**. *Europa Universalis* ha creado escuela, hoy es un referente, y **hasta ahora permanecía inédito** en nuestro país.

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox Entertainment
REQUISITOS: P 200, 64 MB de RAM, 205 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta gráfica de 2 MB, DirectX 7.0.

EUROPA UNIVERSALIS

Vale, nueve de cada diez jugadores prefieren acción rápida y poco sesuda. Ése es también uno de los ingredientes estrella de nuestra dieta, pero no por ello vamos a dejar de probar platos algo más refinados, ¿no? ¿Qué tal un poco de estrategia reflexiva y pionera? No es comida rápida, sino más bien cocina creativa, pero no va a dejarte con hambre y tal vez te ayude a sacar a flote al paciente estratega que hay en ti.

Antes de empezar a jugar, es bastante recomendable echarle un vistazo al manual del juego que se incluye en el CD (está en inglés, pero dentro de unas semanas podrás consultar la traducción al español en www.ixo.es). También puedes iniciarte en el mundo de *Europa Universalis* a través de su tutorial o dejándote llevar por la intuición, que en el fondo no es tan difícil.

Para ir haciendo tus pinitos, puedes elegir el escenario Fantasy, ideal para neófitos, ya que los demás escenarios son recreaciones de momentos históricos y resultan extremadamente complejos para empezar. En Fantasy, los reinos que podrás elegir están justo en su fase más delicada, la de consolidarse para luego expandirse y convertirse en grandes imperios. Hay multitud de aspectos que debes controlar. Aquí te explicamos lo indispensable para que puedas empezar a expandir tus fronteras.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Gente de ciudad

En primer lugar, cuentas con la capital de tu reino. Como en este escenario de fantasía no tendrás que preocuparte demasiado por defenderte, hay que planear una rápida expansión. Verás que tus objetivos inmediatos son mantener tus fronteras actuales intactas y llegar a un punto remoto del mapa. Para ello, debes aumentar notablemente tu ejército, que es tirando a testimonial. Ten en cuenta también que los nuevos reclutas tendrán un índice de moral bajo, pero será más que suficiente para someter a las milicias de las provincias colindantes. La cosa se complica cuando empiezas a toparte con los ejércitos de otro país, pero esto no sucede en este escenario hasta muy tarde.

Desplaza tus hombres al territorio que quieras ocupar. Lo más probable es que te encuentres con resistencia armada. Si consigues deshacerte de tus primeros rivales, puedes enviar un colonizador o un comerciante a la zona en cuestión, pero ten en cuenta que, si no acabas con toda la posible resistencia del territorio, es probable que acaben organizando una revuelta y ello te obligue a acuartelar en ese territorio un puñado de hombres de forma permanente.

Puede que en tus primeras partidas te baste con eliminar a cualquiera que se resista por las armas, pero más adelante tendrás que ir descubriendo cómo mantener contenta a la población, teniendo en cuenta que



Tanta frontera hace saltar chispas. Vas a tener que prepararte para lo peor.



¿Serás capaz de convertirte en el mayor conquistador de la historia?



Acordar una boda real entre herederos de países aliados estrecha lazos.



Cuanto más grande sea tu imperio, mayor será el número de soldados a reclutar.

en *Europa Universalis* todo tiene su importancia. Impuestos, religión, relaciones con otros países, todo influye en el estado de ánimo de tus ciudadanos.

Con el tiempo, te interesará que tu capital sirva para algo más que reclutar soldados, y eso se soluciona mandando más colonos que conviertan la del pueblo del territorio conquistado en una gran ciudad. Teniendo claros estos conceptos ya te basta para ir avanzando poco a poco en el escenario Fantasy y descubrir por ti mismo el sinfín de posibilidades que ofrece *Europa Universalis*.

Impuestos, religión, relaciones con otros países, todo influye en el ánimo de tus ciudadanos

Con el tiempo, tendrás que aprender a manejarte en asuntos de política de estado. Ello conlleva enviar diplomáticos, realizar alianzas para luego tratar de respetarlas y declarar la guerra cuando sea necesario.

No hay que descuidar tampoco el aspecto de la exploración. Para ello, tarde o temprano tendrás que hacerte a la mar. Si lo haces demasiado temprano, puedes encontrarte con que tus barcos no estén preparados para soportar un viaje transoceánico.

Aquí es también donde entra en juego la investigación, ya que tendrás que decidir la cantidad de recursos que dedicas al desarrollo de cada tecnología. Incluso una de tus vías de investigación puede consistir en mejorar la estabilidad de tu reino, algo imprescindible si te embarcas en un sinfín de guerras.

Por último, ten en cuenta que puedes mejorar las defensas de tus ciudades invirtiendo en fortalezas, pero eso también lo saben tus enemigos: si te empeñas en atacar una ciudad fortificada, prepárate para sufrir un buen número de bajas.

TRUCOS

En el diario de Napoleón encontramos anotados unos garabatos que hemos conseguido descifrar. Para que te sean de utilidad, pulsa F12 e introduce el código en la consola de comandos.

RICHELIEU	Control de todas las unidades militares
PAPPENHEIM	Activa/desactiva la niebla de guerra
WALLENSTEIN	Ves el estado de todas las provincias
COLUMBUS	Exploras todas las provincias
GUSTAVUS	Aumenta el nivel de tecnología terrestre
DRAKE	Aumenta el nivel de tecnología naval
CROMWELL	Aumenta el nivel de las infraestructuras
POLO	Aumenta el nivel de comercio
ORANJE	Fija la estabilidad en +3
CORTEZ	Elimina a todos los nativos
ALBA	No más revueltas
TILLY	La IA no te declarará la guerra
MONTEZUMA	Añades 50.000 ducados al tesoro
POCAHONTAS	Dispones de 10 colonos extra
DAGAZA	Dispones de 10 comerciantes extra
SWIFT	Añades 10.000 habitantes a tu capital



Ya va siendo hora de que la Armada Invencible cumpla con su trabajo.



Si te lías con el comercio, puedes elegir que se desarrolle de forma automática.



Una aventura con el cuatro a cuestas y mística por un tubo, batallas de troyanos, **tiros y desparrame** como en los viejos tiempos... **No está mal el surtido** de platos de muestra que hemos seleccionado **para que usted se los instale** y los disfrute.

MYST IV
Revelation



Vuelve uno de los grandes clásicos del género de aventuras. Como viene siendo habitual en la célebre saga *Myst*, la nueva entrega combinará escenarios espectaculares y puzzles que el jugador deberá resolver en primera persona.
El argumento vuelve a ser obra de la escritora de fantasía Mary DeMarle, quien ya elaboró en su día el de una entrega anterior de la serie, *Myst III: Exile*. Entonces, su capacidad para plasmar una historia de interés combinando los puzzles característicos de la saga quedó más que probada. Se conserva, además, la idea de viajar entre mundos gracias al poder de las páginas de determinados libros.
Revelation recupera a Sirrus y Achenar, protagonistas de la primera entrega de la saga, quienes parece ser que están implicados en la desaparición de una niña. En los primeros instantes del juego tendrás que descubrir la posible motivación de los hermanos para llevar a cabo una acción así.

INSTALACIÓN: D:\Demos\Myst4.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Cyan Worlds
EDITOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 256 MB de RAM, 196 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

SUMARIO

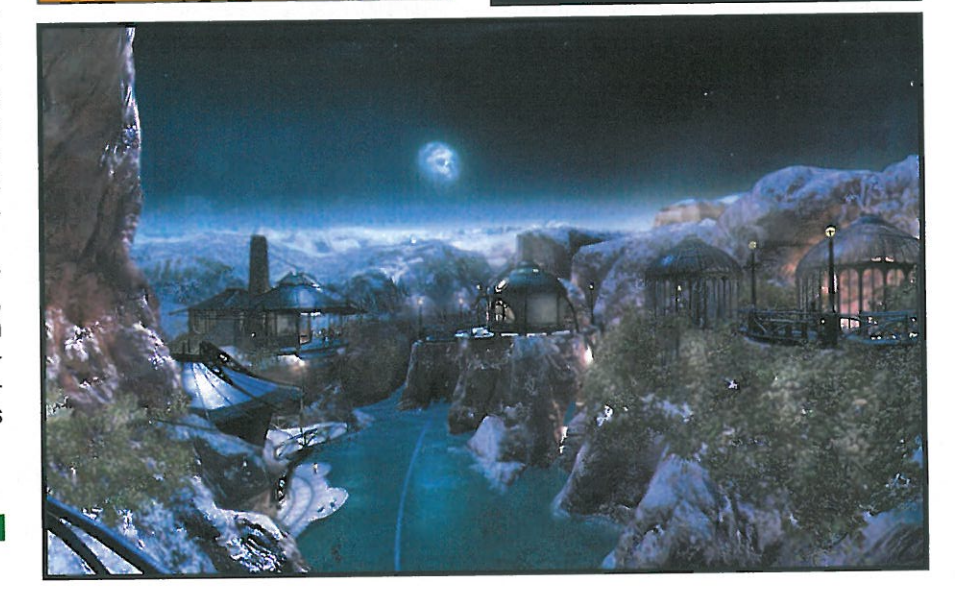
DEMOS
- MYST IV: REVELATION
- BATTLE FOR TROY
- GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS
- STEEL SAVIOUR
- MASHED

PARCHES
- GANGSTERS (PARA WINDOWS XP)
- EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA 1.2
- SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW 1.31

EXTRAS
- TRAILER LOS SIMS 2
- FONDOS LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
- FONDOS DOOM 3

UTILIDADES
- QUICKTIME
- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0b

Cómo instalar el CD
No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



BATTLE FOR TROY

INSTALACIÓN: D:\Demos\Battle.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Zono
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 128 MB de RAM, 414 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0.



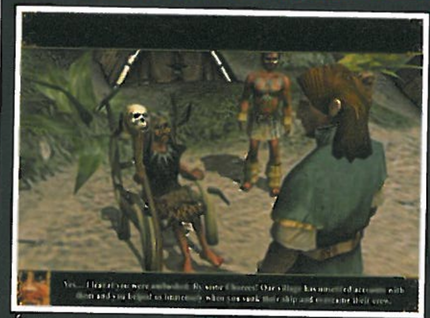
Aquí tienes la versión de prueba de *Battle for Troy*. En ella, podrás ponerte al mando del ejército de Grecia o el de Esparta. El mecanismo del juego es bastante sencillo, ya que todo se reduce a conquistar una serie de posiciones estratégicas para así financiar las tropas que te ayudarán a seguir expandiéndote. Algo así como el pez que se muerde la cola.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Gooka.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PIII 733 MHz, 256 MB de RAM, 57 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Ésta es la segunda parte de un juego llamado *Gooka* que apareció en 1997. Como entonces, viajarás a un mundo imaginario llamado Janatris. Gooka también es el nombre del protagonista, un reputado juez que regresa a casa tras un largo viaje. Al volver, se encontrará con que su casa no es lo que era. Comparte con él estos trágicos momentos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

STEEL SAVIOUR

INSTALACIÓN: D:\Demos\Steel.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: SR-71
EDITOR: SR-71
REQUISITOS: PII 500 MHz, 96 MB de RAM, 322 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Hacía tiempo que no nos encontrábamos con un juego así. La verdad es que no perderemos el tiempo hablando de su argumento, porque es uno de esos títulos en los que lo que de verdad importa es la acción pura y dura. Te enfrentarás con tu pequeña nave a multitud de enemigos y podrás ir mejorando tu arsenal y los tipos de disparos.

CONTROLES

Arriba: Flecha arriba • **Abajo:** Flecha abajo • **Derecha:** Flecha derecha • **Izquierda:** Flecha izquierda • **Disparo:** Mayúsculas

MASHED

INSTALACIÓN: D:\Demos\Mashed.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Supersonic
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 1Ghz, 128 MB de RAM, 70 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.



Un adictivo y sencillo juego de carreras. Es especialmente divertido jugarlo con algún amigo sin necesidad de conectarse a Internet. No se trata sólo de ser más rápido que el rival, sino también de sacarle la máxima ventaja posible, ya que así es como se consigue que quede eliminado automáticamente. Para ello, también contarás con objetos especiales que deberás recoger.

CONTROLES

Acelerar: S • **Frenar:** X • **Derecha:** Flecha derecha • **Izquierda:** Flecha izquierda • **Activar potenciador:** A • **Dejar potenciador:** D

AÚN HAY MÁS

No queremos que el limitado espacio de nuestro CD sea un obstáculo para que puedas disfrutar de más demos y parches, así que te facilitamos las direcciones de las páginas web en las que puedes encontrar y descargarte unos cuantos entremeses lúdicos de altura.

DEMOS

CODENAME: PANZERS (multijugador)
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 177 MB
www.panzers.de/index.php?page=download.us.panzers

WORMS FORTS: UNDER SIEGE
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 145 MB
www.3dgamers.com/dl/games/wormsfortsus/wormsforts_eng_demo.zip.html

ACES HIGH 2
GÉNERO: Simulación
TAMAÑO: 80 MB
http://downloads.hitechcreations.com/AH2008.EXE

ARMIES OF EXIGO
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 103 MB
www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/downloads.jsp

GANGSTERS EN XP

El mes pasado, *Gangsters* era nuestro juego completo de regalo. La versión que probamos (la edición Xtreme) y el master que Eidos nos pasó para que lo duplicáramos eran distintas, y por ello acabamos regalando una versión del juego que no es compatible con el sistema XP. Para subsanar este problema, incluimos en el CD de este número un parche para *Gangsters* que permite que el juego funcione en equipos con Windows XP instalado, aunque algunos de los textos aparecen en inglés. Sentimos los inconvenientes causados por esta incompatibilidad. Seguimos en contacto con la compañía editora del juego para buscar una solución más satisfactoria.



NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº 1 ☐ nº 2 ☐ nº 3 ☐ nº 4 ☐ nº 5 ☐ nº 6 ☐ nº 7 ☐ nº 8 ☐ nº 9 ☐ Esp. nº1 ☐ nº 10 ☐ nº 11 ☐ nº 12
☐ nº 13 ☐ nº 14 ☐ nº 15 ☐ nº 16 ☐ nº 17 ☐ nº 18 ☐ nº 19 ☐ nº 20 ☐ Esp. nº2 ☐ nº 21 ☐ nº 22 ☐ nº 23 ☐ nº 24
☐ Esp. nº3 ☐ nº 25 ☐ nº 26 ☐ nº 27 ☐ nº 28 ☐ nº 29 ☐ nº 30 ☐ nº 31 ☐ Esp. nº4 ☐ nº 32 ☐ nº 33 ☐ nº 34 ☐ nº 35
☐ Esp. nº5 ☐ nº 36 ☐ nº 37 ☐ nº 38 ☐ nº 39 ☐ nº 40 ☐ nº 41 ☐ nº 42 ☐ Esp. nº6

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha de caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de INTERACTIVOS, MOTOR Y MÚSICA PRESS, S.L.U. ☐ GIRO POSTAL (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos ______________________ Tel. ________

Dirección ______________________

Población ______________ C. P. ________ Provincia ____________

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IMMpress S.L.U. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida únicamente en España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



6º MAXI tuning SHOW
MONTMELÓ
18 y 19 de Septiembre
CIRCUIT DE CATALUNYA
Circuit de Catalunya
Radio oficial:
maxima
www.maxituning.es
TOP PRO
TOP 20 TUNING
MAKETUNING
CONCURSO SPL
CONCURSO AUDIO Q
ARENA DRIFT by TOYO
MAXI TUNING STUNT CUP
EXHIBICIÓN ACELERACIÓN
MAXI STOPPING by BREMBO
CAMIÓN LOOPING Y WHEELING
STRIPTEASE MAXI TUNING GIRLS
... Y GRAN VILLAGE COMERCIAL
El Corte Inglés
y Tiendas El Corte Inglés
www.elcorteingles.es
VENTA DE ENTRADAS
ServiCaixa
902 33 22 11
servicaixa.com
Sponsors Oficiales:
SONY
adrenalina
ALPINE
NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Vieta
PIRELLI
Pioneer
sound. vision. soul
PAPAPAGA
Norauto
brembo



"El título de estrategia que más ha vendido en España en toda la historia del género." "Producto recomendado."
- Micromania

"Un fantástico aliciente para los fanáticos de la estrategia de nuestro país."
- Computer Hoy Juegos

"Las dosis de historia y horas de juego están más que garantizadas."
- Game Live

Un excelente juego que se distancia de los convencionalismos del género."
- PC Juegos y Jugadores

"Si te gustó Imperivm, esta segunda entrega no te la puedes perder." "Una relación calidad precio sobresaliente."
- Computer Hoy

"Las novedades introducidas mejoran el control y consiguen aumentar la jugabilidad."
- PC Actual

"Una auténtica joya para los amantes del género de la estrategia histórica."
- Personal Computer



Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar.
Elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate.
Línea argumental basada en batallas, personajes y hechos históricos.
Éste es el concepto RTC. Imperivm II te invita a descubrirlo.

264 A.C. Invasion de Sicilia

238 A.C. Conqvista de Gades

219 A.C. Asedio de Sagvnto

218 A.C. El paso de los Alpes

216 A.C. A las pvertas de Roma

209 A.C. Rendicion de Cartago Nova

202 A.C. Batalla de Zama

146 A.C. Caida de Cartago

133 A.C. Sitio de Nvmancia

La línea histórica de IMPERIVM II contempla más de un siglo de batallas. Cartagineses y romanos conquistan Hispania en su lucha por la hegemonía del mundo conocido.







Los creadores de IMPERIVM II te descubren todas las claves del juego en www.fxplanet.com